闘うパソコンゲームマガジン

1989年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第8号 通巻第57号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1989 8月号 530yen



発売直前！
緊急付録
イース3
ワンダラーズフロムイース

新連載
ルーンワース
T&E最新RPG
先取りコミック化!!

特集 システムソフト

クロちゃんの
独占インタビュー付
天下統一
大戦略Ⅲ

GO!GO!アタック!!

変てこアクション・ゲーム
【遊兎伝】

How To Win
ヴァリスⅡ／サーク／
ソーサリアン最新版
信長の野望・戦国群雄伝



夏のC&Cプレゼント

A賞:NECのパソコンPC-98DO&B賞:アニマルライト

クイズに答えて当る
抽選で、A賞:300名様、
B賞:ゾウ・ゴリラ・ヒョウ各1,000名様
合計3,000名様に。



A賞

B賞



クイズ

いま、NECが実施中
のキャンペーン名は?
NEC○○○
ホームエレクトロニクスフェア

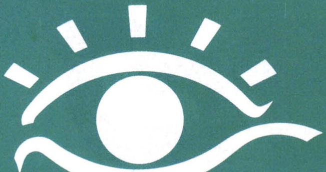
●応募方法:官製ハガキに○○○の中を埋める文字と、A賞・B賞のいずれか(B賞をお選びのかたはご希望の動物名をおひとつ)、ならびに住所・氏名・年齢・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。
●宛先:〒101-00 東京都千代田区神田郵便局私書箱20号
NEC C&Cホームエレクトロニクスフェア プレゼント係
●締切:平成元年7月31日(消印有効)
※発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます

おかげさまで90年

お問い合わせは、
最寄りのNECへ。

北海道支社(札 幌) 011(251)5531　東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611　北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (945)1111
中 国 支 社(広 島) 082(242)5503　四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

NEC



と



のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。



音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード(オプション)と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源＋6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2/VA3

VA2――1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円(税別)

VA3――1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円(税別)

●CPU：16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30 μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)●RAM：メインメモリ512KB(1、5MBまで拡張可)●ROM：メイン768KB、辞書512KB(約65,000語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示：65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc。スプライト表示：サイズ(8×4)～(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキストスプライトプロセッサ スーパーグラフィックプロセッサ 論理演算機能付きデュアルポートRAM



(ディスプレイは別売です)

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

PC300万台達成感謝キャンペーン

買って当る	実施中(7月31日まで) 抽選で、1,500名様に。

いまNECのパソコンを買うと、60分でパソコンが身近になる「パソコン探険隊」のビデオが当たります。

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ｛N型番含む｝、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買い上げいただくと、合計1,500名様に抽選でPC300万台達成記念ビデオ「パソコン探険隊」が当たります(VHSのみ)。くわしくはフェア参加店におたずねください。



NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン No.1

日本電気グループ

コンプティーク 8

1989 ⑧ August Vol.57 発行／角川書店

CONTENTS 8

COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR＋MAKE／下端吉範
MODEL／西田ひかる



いよいよ夏ホンバン!! 今月は夏らしい表紙に、ということで、必然的に西田ひかるちゃんをキャスティング。やっぱり彼女には夏が似合うのだ。ちなみに、ひかるちゃんが持っている物体は本物のフルーツです。

【特集：システムソフト】

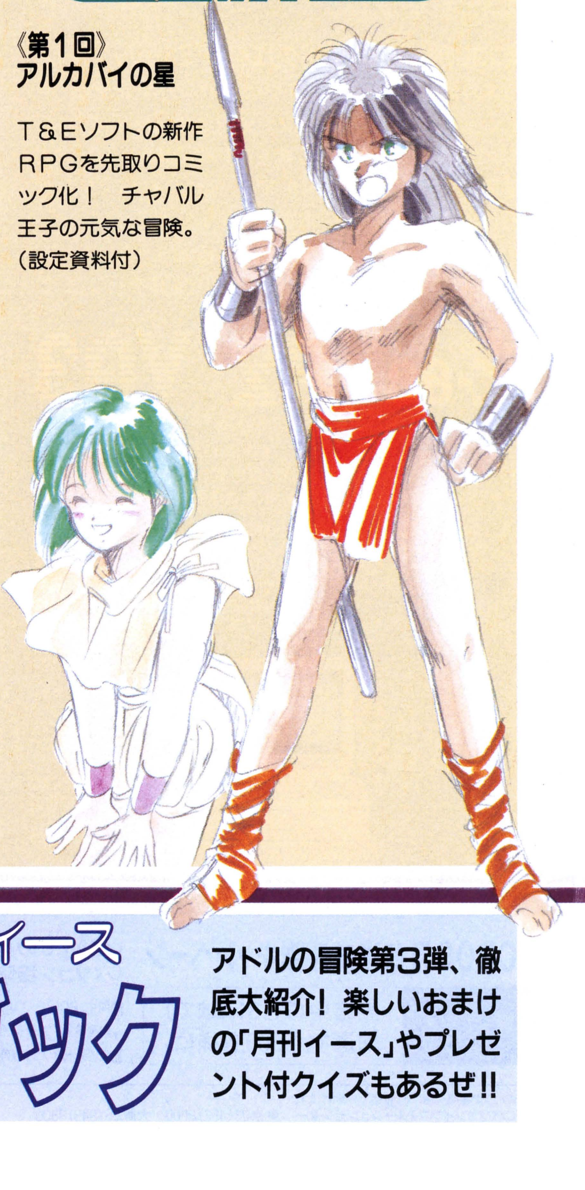
西より大作ゲーム現る！
その名を『天下統一』（戦国ＳＬＧだ）、
『大戦略Ⅲ』（現代戦ＳＬＧだ）、
そして『遊兎伝』（アクションゲームだ……
とはいいきれないのがスゴイ）という。
どこが大作つーかってえと、
読めばわかる!!

新連載コミック

ルーンワース 星の勇者

《第1回》
アルカバイの星

Ｔ＆Ｅソフトの新作ＲＰＧを先取りコミック化！ チャバル王子の元気な冒険。（設定資料付）



《付録》ワンダラーズ フロム イース

イース3冒険ブック

アドルの冒険第3弾、徹底大紹介！ 楽しいおまけの「月刊イース」やプレゼント付クイズもあるぜ!!





トップシークレットテレフォン
《お引っ越しのお知らせ!!》

このたび、福袋からリハウスしてきましたトップシークレットテレフォンです。これからも、データバンクで紹介したアイドルの声、次号予告をはじめ、いろんな企画でガンバッていきたいと思っていますので、ヨロシクネ!! で、今月は…というと、それは、電話をかけてからのお楽しみョ。くれぐれもダイヤルを間違えないようにね。

(03)2219999

ワンダラーズ フロム イース

［イースIII］



PC-8801SR以降／VAシリーズ 7月21日発売!!

PC-9801シリーズ／PC-286 7月28日発売!!

●256K以上必要です。●PC-9801／Uでは、動作しません。

●2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。

●FM音源対応●ジョイスティック対応●2ドライブ専用

各機種8,700円(税別)

Ys、YsIIを終わらせておこう!! 最新Ysが10倍楽しめます。

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合

品名・機種名・氏名・電話番号を明記して、現金書留で申し込み下さい

●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、申し込み下さい　商品お届け時に商品代金をお支払い下さい。

Falcom ソーサリアン



プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意／追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。

ソーサリアンシステム本体

- PC-88SRシリーズ 5″2D(5枚組)
- PC-98F/VM 5″2DD(5枚組)
- PC-98U/UV 3.5″2DD(5枚組)
- X-1turboシリーズ 5″2D(5枚組)
- PC-88VA専用 5″2DD(5枚組)

各機種 9800円

Sorcerian System



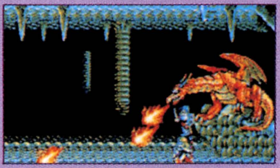
ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。



- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol. 1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りたくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。



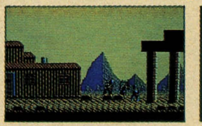


各機種 3800円

Sorcerian System



前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。



魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか?

いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョセフィーヌは今何処に……

ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン! ジョセフィーヌを捜し出せ!

アマゾンの剣(つるぎ)

女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタウアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ! さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。





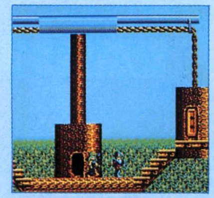
各機種 3800円

システム SORCERIAN

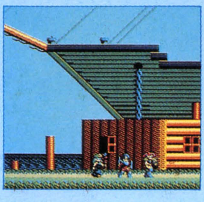
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に、1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが、全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK！もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。







呪われたオアシス

砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。

ルシフェルの水門

モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。

紅玉の謎

静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

消えた王様の杖

町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった！乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台としてた、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

その他にも以下のシナリオが楽しめます

■盗賊たちの塔　■暗黒の魔道士　■メデューサの首　■失われたタリスマン　■暗き沼の魔法使い
■不老長寿の水　■氷の洞窟　■囚われた魔法使い　■天の神々たち

Sorcerian System



戦国の世に巣くう"魔"を討て！日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5″2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。



武田信玄の章

京の都へと進軍しはじめた武田信玄は、三河の三方ヶ原において織田・徳川連合軍を撃破した。快進撃を続ける信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章

宿敵武田氏を滅ぼした織田信長は、本州のほぼ半分を征服していた。この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章

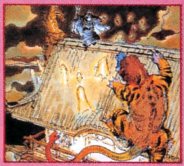
豊臣秀吉が天下を統一してから、日本は戦のない平和な日々が続いた。しかし、天下統一しただけでは物足りず、2回にわたって朝鮮へ出兵した秀吉に、魔がとりついていると確認された。

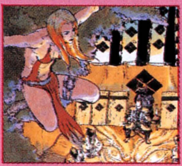
真田幸村の章

大阪夏の陣において、豊臣家は滅び、最後まで徳川軍を悩ませた真田幸村も戦死してしまった。しかし魔の力でよみがえった幸村は、忍者軍団を組織し、徳川家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた…。







各機種　3800円

Sorcerian System



広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ！追加シナリオのシリーズ第3弾。



血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつ秘宝が隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。







各機種　3800円

※表示価格に消費税は含みません。



ファルコム
Falcomの
ソーサリアンシステムに
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊から新シナリオ発売！
（オリジナルディスケットケース
プレゼント）
SORCERIAN
SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO
宇宙からの訪問者
悪の巣窟はここにあったのか！ソーサリアン・ファンに贈る
冠絶のシナリオ「宇宙からの訪問者」壮絶なる戦いは今ここに始まる。
PC-9801シリーズ絶賛発売中
価格3500yen（税込）
PC-8801シリーズ 7月上旬　X1シリーズ 7月下旬発売予定
※ソーサリアン・ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です。
brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
東京営業所(03)274-6916　大阪営業所(06)252-4234
通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。



名作「大戦略」シリーズを生んだシステムソフトが、
日本の戦国時代を舞台とした、
新しいゲームワールドへと展開。
かの黒田幸弘氏のゲームデザインによる、
本格的な戦国シミュレーションの世界が、
いま誕生する。

天下





天下を狙う国主たち、
臣下の武将たち、
城の配置などを、史実にもとづいて再現。
プレイヤーは、全国各地に割拠する
戦国大名の一人となり、
遥かなる「天下統一」への道を歩み始める。
野戦、そして攻城戦へと繰り広げられる
合戦の兵略。
そして大局的な国盗りの構図は――。
諸国の群雄たちが一斉に動き出し、
刻々と変化する情勢の中で、
俊敏に、そして冷徹に、
縦横無尽の戦略思考が要求される。
戦国の智将たちの研ぎ澄まされた英知に、
果して君は、どこまで迫れるだろうか。

システムソフトから、
〈戦国シミュレーション〉ついに登場。



有効射程一〇〇メートルにも満たない火縄式の銃が、
圧倒的な威力を誇っていた時代。
壮大な天下への夢を抱いて野を駆ける将たちは、
何を頼りに戦っていたのだろう。
幾多の戦いの中で鍛えられてきた
自らの智恵と統率力。
百戦錬磨の家臣たち。
そして運の強さ……。
開花し、あるいは散っていった、
彼ら戦う智将たちの境地を追い求めようとする
私たちは、今、まさしく
「戦略」の原点に、触れようとしている。



一統

戦国時代。すでに、完成された戦いの知恵があった。



〈近日発売〉

■PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX
PC-9801UV/UX/LV/CV
PC-98XL(ノーマルモード)

■5"-2HD, 3.5"-2HD(各2枚組)

●NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11、Ver3.10、またはVer3.30)が必要です。
●640KB以上のRAMが必要です。
●PC-9801/Uでは使用できません。
●PC-9801E/F/VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
●PC-9801Eでは漢字ROMボードが必要です。
●専用高解像度カラーディスプレイ(640×400ドット)をお使いください。
●マウス(バス、シリアル)が使用できます。
※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の商標です。

価格 9,800円(消費税は含まれておりません)



SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

好評発売中!



何が起きているんだ。

「スターコマンド」ゲームミュージックレコード
8月5日リリース予定!

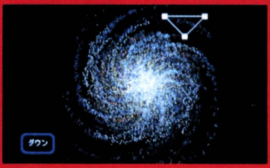
惑星はすべて異星人(エイリアン)に占拠された。宇宙艦と武器を駆使して、宇宙の平和を取り戻せ。

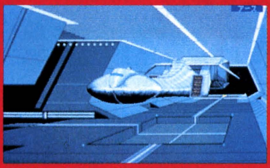
酸素0.7%。水分30mg。生物反応が確認された第3惑星。調査のために降り立つと暗闇の中で閃光が光り、いまいましいエイリアンが、不気味な笑いを浮かべて俺たちを待ちかまえていた。条件反射的にレーザー銃を向ける。エスパーのひとりは念力に集中した。その生物は一瞬にして消えたが、まだまだこの星にはエイリアンが潜んでいる。未知の敵基地へ向けて、いま苛酷な指令が下された…。臨場感あふれるSFロールプレイング・ゲーム「スターコマンド」、ついに登場。武器/装備データを緻密に設定できるほか、鮮やかでリアルなグラフィックが、かつてない興奮を連れてくる。これは知的ゲーム・フリークスに贈るニューRPGだ。

- 原作は日本でもおなじみの「ファンタジー」三部作のゲーム・デザイナー、ダグ・ウッド氏
- アナログRGBモニタ専用としたことで、4096色中16色同時表示の鮮やかな画面を実現
- 緻密に設定された武器データが戦闘力アップの鍵。150種以上の船体/戦士用武器を選択可能
- ユーザー・フレンドリーなマウス・オペレーション(キーボード対応可能)
- 宇宙艦どうしの闘い、エイリアンとの闘いという多彩な戦闘シーンによる白熱したゲーム展開

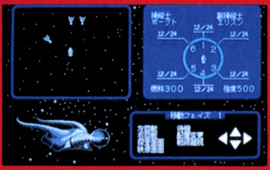
迫力ある映像を生む、独自のFFG方式(フル・フレーム・グラフィック)

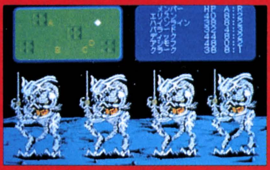
音楽:すぎやまこういち
スターコマンドのテーマ音楽は、8/5にアポロン音楽工業よりレコード発売予定です

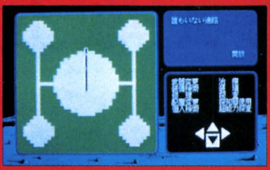

●数千の星が集まる銀河系


●銀河系内の3つのスターポート


●未確認惑星の調査ミッション


●宇宙艦どうしの壮絶な闘い


●惑星上でのエイリアンとの闘い


●敵基地内への侵入

対応機種　●PC-9801 VM/VX/RX/RA 1Mバイトタイプ5インチフロッピー(VM2は16色ボードが必要)　●PC-9801 UV/UX/CV 1Mバイトタイプ3.5インチフロッピー　※本体メモリ640KB以上必要　※MS-DOS Ver.2.11以降必要　※アナログRGBモニタ必要
●マウス対応　●FM音源ボード対応

定価¥9,800
(価格に消費税は含まれません)

ハイパーリアルRPG

スターコマンド STAR COMMAND 暗闇の侵略者

通信販売:お近くのショップでお求めになれない場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、弊社通販係まで現金書留にてお申込みください。送料は無料です。

スタッフ募集:(株)ヒューリンクスでは、一緒に働いてくれるスタッフを募集しています。
職種/経理・営業・プログラマー他
詳細は弊社スタッフまで。秘密は厳守いたします。

HuLinks Inc.
株式会社ヒューリンクス

〒170 東京都豊島区東池袋3-7-7福地ビル TEL03(590)2311(代)



世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒すため、
幻想王女ヴァリアによりヴァリスの戦士となった優子。
ログレス亡き後、混乱のヴェカンティは新たな
恐怖の支配者メガスをむかえた。
支配力を失い狂暴化したログレスの軍団は
復讐のみを果たすべく優子に襲いかかる。
だが、王女ヴァリアの助けはない。
ヴァリアは優子を見すてたのか？
不気味に静観する残忍王メガスの真の力は、
確実に優子を死へといざない、世界を
破滅へと導きつつあった…。

バリエーションコスチューム！ バリエー

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリスII

●夢幻戦士ヴァリスII・サウンド!!●

東芝EMIよりCD/MT
（ミュージックテープ）で
同時発売決定！

8・23 ON SALE

●リアレンジ・バージョン
7曲を含む計30曲収録

CD/CT28-5530(税込定価¥2,575・税抜価格¥2,500)
MT/ZT24-5530(税込定価¥2,266・税抜価格¥2,200)
※ゲームにはCDシングルは付きませんのでご了承下さい。

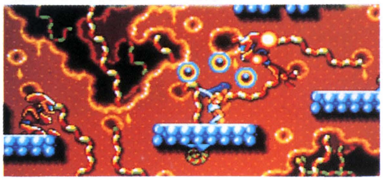


※1面、2面の写真はMSX2によるものです。

1面(act1)▶

「ヴァリスⅡ」は6面構成。1面はオーソドックスなアクションゲーム。夜の高層ビルを背景に、現実世界から戦いは始まります。難易度を抑えた入門編のステージです。



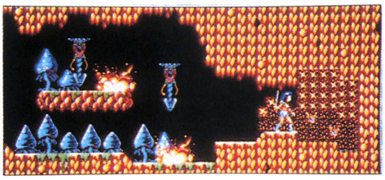


2面(act2)◀

2面からは夢幻界に突入／難しさを増したアクションステージは、通常の2倍飛べるハイジャンプアイテムを使わないと先に進めないおまけつきです。

3面(act3)▶

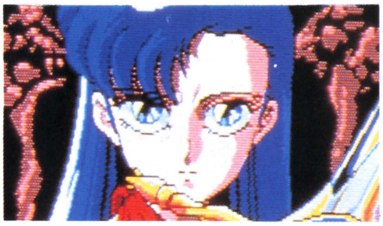
3面は夢幻界の洞窟内がステージのアクションゲーム。エクスプローダー（爆弾）アイテムを使って壁を壊して進む、迷路の要素までも加えた難しいアクションです。





4面(act4)◀

4面は夢幻界の敵基地。ここは強制横スクロールシューティングゲームなのです。このあと、5面、6面は、縦スクロールなどなど難易度がアップ。ゲーム3本分の満足感と興奮が君を離しません／



●物語なくして このソフトは語れません。

●PCMを使ったサンプリングで優子の声が聞けます／ 演ずるは「風の谷のナウシカ」の島本須美さん／
※PC-88、X68000のみPCM使用
●20曲以上のBGM、40種以上の効果音、前作の3倍以上のビジュアルシーンが、深い感動を呼ぶストーリーをサポート。
●アナログ対応画面で微妙な色合も表現、画質もハイレベルです。

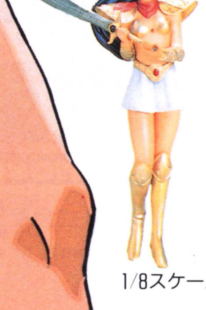
●アクションゲームを徹底追求／ アイテムも豊富／



●武器は5種類4レベルアップの20パターン、防具のコスチュームは8種類。おっと、「無敵」「敵静止」…まで、特殊アイテムはまだまだいっぱいです。
●武器、防具を選ぶ「セレクト画面」では、優子の防具コスチュームを変えられる着せ替え感覚を表現／当然、ゲーム画面のグラフィックも華麗に変身します。

付記のない画面写真はPC-88SRによるものです。

●PCエンジン(CD-ROM²)発売中¥6,780 ●X68000開発中
表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。



1/8スケール

海洋堂制作"優子" ガレージキット・プレゼント／

パソコン版ヴァリスIIゲームを全面クリアした方に写真の優子ガレージキットをプレゼントします。各機種ともに先着100名様まで。応募要項はハッピーエンディングの後画面に表示されますので、お間違えのないよう応募願います。
- 写真は完成例です。実物は組立式でパーツ毎に別れています。
- このガレージキットは海洋堂から夏頃発売が予定されています。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい。(送料無料)。

RENO Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

・コンストラクション・ツール・

めいず君

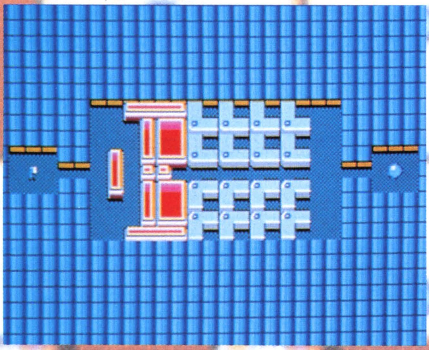


あなたが創るパズルです。

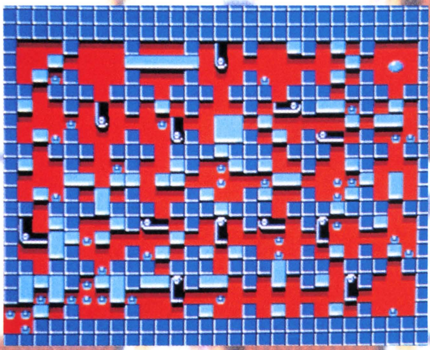
めいず君自作マップ大募集!!

このコンストラクション機能を使って、皆様が作ったオリジナルマップを募集します。自信作ができた方は「日本テレネット 手づくりマップ係」までお送り下さい。締切りは7月31日。商品はCDラジカセ（3名）・液晶テレビ（5名）・特製腕時計（10名）・特製テレホンカード（100名）と盛りだくさん。くわしい応募要項は「めいず君」パッケージ内のチラシをご覧下さい。

※画面写真はすべてPC-8801mkII SRによるものです。



■ブロックを移動させて迷路を抜けるパズルゲームのコンストラクション・ツール。ブロック・障害物を並べ変えて、マップを作るのはあなたです。もちろん、初級・中級・上級・プロ級のサンプルマップは全部で108個用意！ 一度はまると抜けられない、パズルワールドへご招待！



好評発売中！

¥5,800

PC-88SR 5"2D
PC-98M/UV 5"2HD、3.5"2HD
MSX2・2+ 3.5"2DD

表示されている製品の価格には消費税は含まれていません。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

森田に挑戦!!

あなたも森田将棋IIに**挑戦**しませんか?

あなたが考えられた詰将棋に、森田将棋IIが挑戦します。優秀な作品は、広告紙面上に発表、対決させていただきます。さあ、あなたの作品に森田将棋IIは、いったい何秒?で解けるか?ふるって御応募下さい!!

◆送り先 〒160 東京都新宿区西新宿7−5−25 西新宿木村屋ビル5F
(株)エニックス「森田に挑戦!!」係まで

※(注)ハガキで御応募下さい!

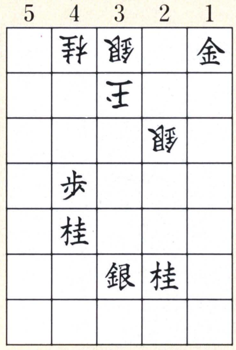
さて、今回は……

一、まず古典に挑戦!



4秒でクリア(PC9801RA)

二、前回の上野の望田様に再挑戦!



20秒でクリア(PC9801RA)

〔お詫び〕前回の広告で印刷ミスがありました。望田様に大変御迷惑をおかけしましたことをつつしんでお詫びいたします。
エニックス

豊富な機能

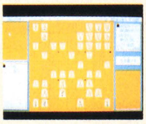
対局 人間・コンピュータ・通信と相手を選択できる。先手・後手の選択も自由自在。コンピュータはレベル1〜3、研究用1〜2と豊富なレベルから選べる。(研究用はかなり長考しますが、強い。)

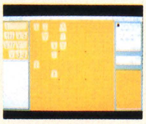
再現 基本操作は、左クリックで進み右クリックで戻る。1手ずつモード、スロー再現、高速再現、最初と最後へジャンプなど、必要に応じて選べる。

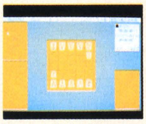
ファイル ロード・セーブも非常に簡単。MS−DOSになじみのない人にもすぐ操作できるようになります。

盤面設定 駒落ち、詰将棋の設定が簡単な操作でできます。

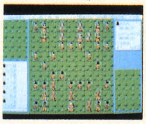
その他
●棋譜出力・盤面出力
MS−DOSのテキストファイル形式で出力します。ワープロなどで自由に取り込んで、加工することができます。
●定跡編集
定跡を入れるとコンピュータの思考時間が節約され速くなります。定跡をどんどん増やせば、無敵になる!?
●書体編集
駒・盤面・背景などを自由に設定できます。CG(コンピュータ・グラフィックス)のおもしろさを存分に味わうことができます。参考例として、いくつかのデータを用意しました。駒・盤面をいろいろ取り替えれば、また違った雰囲気で楽しめます。
●環境設定
面倒な通信設定、パス設定なともすべてワンタッチ感覚。設定を保存すれば、次に設定し直す必要はありません。
●5五将棋
盤面が小さくなり、駒の数も少なくなったミニ将棋です。でも、複雑さは変わりません。新しい将棋で、新しい定跡を見つけよう。


●本将棋


●詰め将棋


●5五将棋


●編集機能



こんなこともできるぞ!
編集機能で、コマのデザインも自由自在!! 兵士のキャラクターつくって、ウオーシミュレーション風の盤面にしてみました。あなたは、どんなデザインで楽しみますか?

■PC-9801UV/UX
●RAM512K以上2ドライブ専用●通信には全二重式モデムが必要です ●キーボードおよびバスマウス(PC9872等)がご使用になれます
●3.5インチディスク2HD版1枚組
………¥10,000(税ぬき)

■PC-9801RA/RX/VX/VM/M
●RAM512K以上2ドライブ専用●通信には全二重式モデムが必要です ●キーボードおよびバスマウス(PC9872等)がご使用になれます
●5インチディスク2HD版1枚組
………¥10,000(税ぬき)

■FMTOWNSモデル1・FMTOWNSモデル2
●マウス完全対応●棋譜のセーブには3.5インチ2HDのディスケットが必要です ●通信には全二重式モデム(FMT-MD201等)が必要です
●CD-ROM1枚
………¥14,800(税ぬき)

■X68000/ACE/EXPERT/PRO
●マウス完全対応●通信には全二重式モデムが必要です ●棋譜のセーブには新しいディスケットが必要です
●5インチディスク2HD版1枚組
………¥10,000(税ぬき)
●MSDOSはマイクロソフト社の商標です。

森田将棋II



●画面はPC98版です

☆闇の中に閉ざされ続けてきた暗黒の伝説が、今、扉を開く。

ANGELUS
アンジェラス〜悪魔の福音〜



●**プロローグ** 西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態!検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!

●**9801アンジェラスが装いも新たに登場!** ●オリジナルシナリオ+追加シナリオ(原稿用紙で200枚以上) ●オリジナルグラフィック+追加グラフィック(20枚以上)

●**スタッフ** キャラクターデザイン/土器手 司・シナリオ/伊藤慶子・音楽/すぎやまこういち・音響効果/田口泰宏・プログラム/Broken Heart・原案企画/雅 孝司・デジタイズ グラフィック/大田 貴・進行/宮島 靖

●**対応機種** ■MSX2(RAM64K VRAM128K MSX MUSIC対応)3.5インチディスク3枚組 ¥8,200 ■PC-8801FA/MA ■PC-88VA ■PC-8801FH/MH/FE/MA2 ■PC-8801mkIISR/TR/MR/FR V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応 5インチディスク4枚組 ¥8,200 ■FM77AV/20/40/20EX/40EX/40SX 3.5インチディスク4枚組 ¥8,200 ■PC-9801M/VM/VX/RX/RA(RAM256K以上) 5インチディスク(2HD)2枚組 ¥8,200 ■PC-9801UV/UX(RAM256K以上) 3.5インチディスク(2HD)2枚組 ¥8,200 ※標示の価格は税ぬきです。
MSXマークはアスキーの商標です。

株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F お問い合わせ 366—4345

マイクロプローズが新しい（トレンディ）



GUNSHIP™
THE HELICOPTER SIMULATION
3Dリアルタイムシミュレーションゲーム

マイクロプローズを経験した皆様から続々とお葉書を頂いております。

●今までのフライトシミュレーターと比較すると、このソフトはすばらしい。
（東京都　H.H　高校生）

●速いし、きれいだし、大変良くできていておもしろい。
（埼玉県　K.T　学生）

●長時間待っていたヘリコプターのシミュレーションだったので非常にうれしい。パッケージを手にするだけでゾクゾクする。
（東京都　S.A　会社員）

●やみつきになりそうです。これからもがんばってソフトを作って下さい。
（大阪府　T.K　高校生）

★ガンシップ★

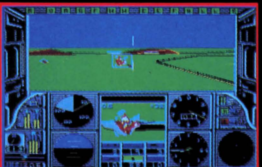
PC9801VM2以降　PC9801UV2以降　定価¥11,800（消費税別）　絶賛発売中



▲武装



▲戦場



▲出撃

98版サイレントサービス
7月末発売予定



※88版パイレーツ7月末発売予定

マイクロプローズジャパン株式会社　〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



一夜のうちに崩壊した横浜に秘められた謎



1990年8月8日午後8時、横浜関内を中心とした限定された地域に突如大異変が起こった 一夜にして都市は崩壊、死傷者、生存者共に不明
早速行なわれた自衛隊と米軍の合同調査の結果その事態を重く見た政府は、調査を打ち切り、生存者の存在を否定し、その地域の隔離分断を決定
しかし、政府の発表にもかかわらず、生存者についての噂は途絶える事なくささやかれ続けた
隔離分断により無法地帯となったその地域には様々な理由による逃亡者達が監視の目を潜り抜け侵入、やがて自分達だけの町を作り上げ、いつしかその地域は、皮肉まじりに「アガルタ(エデン)」と呼ばれるようになった
当初はマスコミを騒がせていたそれらのニュースも、いつしか人々の話題にのぼる回数も減り、「アガルタ(エデン)」は、ごく当たり前の存在となり忘れられていった



そして二年……
ひとりの若者が海からの侵入に成功し、「アガルタ」の地を踏み締めていた 異変により消息を絶った恋人を捜し出すために、四度の失敗を繰り返した後の成功だった
彼の名はユウキ(勇樹)
「由加利……」
そうつぶやくと、彼はキッと行く手をみすえ、大きく一歩を踏み出した
「アガルタ」という名の異世界へ向かって……





▲せいせい生き延びて





▲ユウキ、危い!!

愛は伝説を越える。愛よ疾れ、『神の聖都』へ……。

今、視覚伝達新理論

ハイパーヴィジュアルアドベンチャー

神の聖都

執拗にせまるモンスター群





怪生物「蟲」とは……?

●PC-8801SR/FR/MR/TR/FH/MH/FA/MA/FE/MA2
●PC-88VA/VA2/VA3
●MSX2/MSX2+
●PC-9801M/VM/VX/RX/RA
●PC-9801UV/UX/CV

広大なストーリーと巧みに練り上げられたシナリオ



●シミュレーション要素を取り入れたバトルモード
●メイングラフィック130以上、グラフィック総数700!!
●400字詰め原稿用紙800枚以上のメッセージデータ
●シネマ感覚のB.G.M.30曲、迫真の効果音50数種
●「歩く」、「走る」を選択する移動コマンド

オリジナルCD付き 8cmミニアルバム

●プロミュージシャンのバンド演奏に女性ボーカル入りの本格録音(16chマルチトラックレコーディング)
●パソコンソフト初のウィンドウポケット付のオリジナルカラーパッケージ
●プレストーリー、オープニングストーリー、武器マニュアル、モンスターマニュアル等収録した約200ページの豪華マニュアル

グラフィックアニメーションツール『ACTOR』の技術が今、ゲームに結集

標準価格¥9,800(各機種共)

256色モードの江戸情緒満載のグラフィック
いつも新鮮なマップが楽しめるシャッフルマッピング機能
ロールプレイング要素とシミュレーション要素がみごとに融合。アクションあり、クイズあり、はたまた宝捜しありのハチャメチャ電子すごろくゲーム

大江戸繁盛記®

X68000専用 5"2HD ADPCM対応 ¥7,800

天九牌®
TENKYUHAI
日本人が未だ足を踏み入れた事のない中国人華僑界に
脈々と生き続けた麻雀のルーツ、ここに発見!!
¥6,800

SOFT STUDIO PANTHER

本　社／〒108 東京都港区芝浦2-17-2 5F
開発室／〒108 東京都港区芝浦1-14-8 10F
TEL.03(798)2760(代) FAX.03(798)2286

パソコンゲーム

史上最大のプロジ

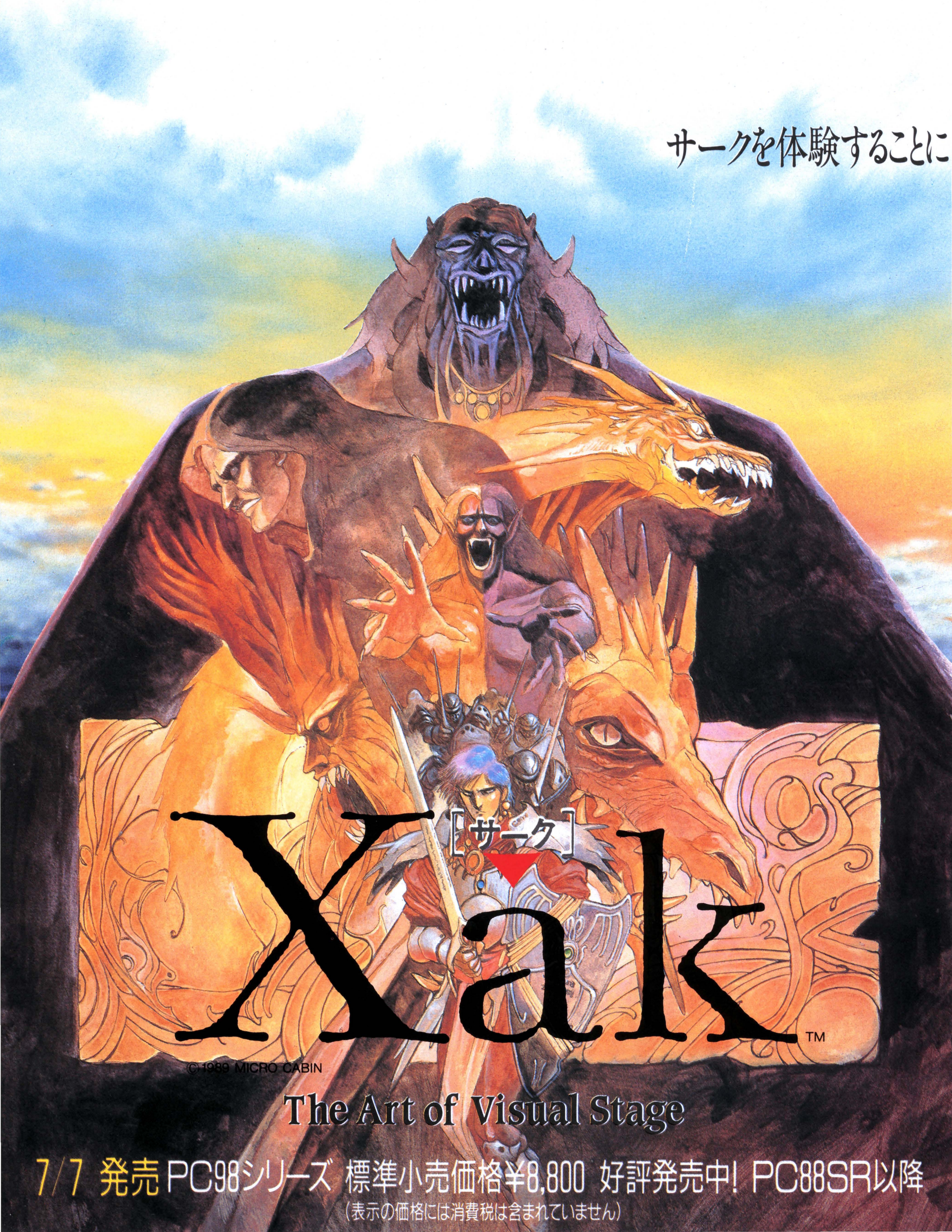


ェクトが動き始めた。

シナリオ：飯島健男
キャラクターデザイン：荒木伸吾&姫野美智（聖闘士（セイント）星矢、ベルサイユのばら）
サウンドプロデュース：SHOW-YA



The eerie fishy smelling breathing started to pulsate. But it's unclear from where or whose it was. It seems it's from the end of the deep strange ground, like a mean, fearful demon's breath. Unclear existence and unusual atmosphere. Even the surrounding air is constantly swirling. Now something is changing. Something is happening on this beautiful, peaceful country called Wavis. You must go soon. Before it will be late, go right now. You are the God's descendant, and the only one who can save this country.



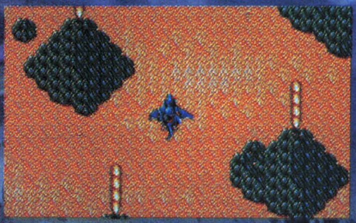
体験・NEW RPG!!
本物志向の98ユーザーに送る。

よってRPGは今変わる、新開発「VRシステム」による超現実的自然感覚!

時代はいつも突然、そして少しづつまったく違うものに変化する。
RPG「Xak」も同様に新開発(VRシステム)の搭載によって、今まったく新しい進化をとげたのだ。本物志向の98ユーザーに送るニューRPG「Xak」はプレイしてみて初めてその素晴らしさ、新しさを実感することだろう。RPGの時代の変化、そして最先端のRPGを体験できるのは、今この「Xak」だけなのだ。







キャビンファン必見!!BIGになったパッケージの中身は?



★Xakペーパーフォトシート
(Xakの世界をエリアごとに凝縮したマップの代用品にもなるカラー下敷)

★Xakイラストマニュアル
(カラーイラストでアイテム、登場人物などを紹介した豪華なマニュアル)

★オリジナルカラーエンベロープ
(マイクロキャビンオリジナルのBLUE&YELLOWのカラーエンベロープ)

★XakブランクDISKステッカー
(使用方法は君次第!!セーブディスケット用に、そしてステッカーとして…)

君をまったく新しいXakの世界へと導いてくれるだろう。

全42曲オリジナルCD
~ALL SOUNDS OF Xak~好評発売中!
マイクロキャビン インフォメーションダイアル 0593(53)3611

マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482

ARTDINK

大海令

南海の死闘



限られた戦力で戦う局地戦だけに、索敵と機敏な状況判断が勝敗を左右する。
戦力アイテムの表示は従来の大海令を凌ぐ迫真のスケール。音響効果もさらにリアリティが増し、
シミュレーションゲームとは思えないほどの超ド級の興奮度で迫る。
しかも、4つの設定シナリオが自由に選べるフレキシブルタイプ。
各シナリオは日米の戦力バランスや米軍思考ルーチンが変わってくる。
当然、戦略・戦術も戦況に合わせての展開が必要だ。
ワンパターンの攻略ではとても勝利はおぼつかない。
さあ、司令長官たるあなたは、勝利への道をどう切り開く。

空中戦か、潜水艦戦か、4つのシナリオ

シナリオ1. 暁の第一次攻撃隊

シナリオ2. 潜望鏡を上げろ

シナリオ3. ガ島攻防戦

シナリオ4. 敵機動部隊を討て

※本製品は大海令(大日本帝国海軍の軌跡)とのデータ互換はありません。

PC-9800シリーズ (VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX)
● 5"2HD 3.5"2HD(各2枚組)
● 要2ドライブ ● 要バスマウス ● 要640KB ● FM音源対応

標準価格 8,800円
表示価格に消費税は含みません。

激突！日米機動部隊

幻の米豪遮断作戦／激闘のソロモン会戦を再現する超本格正統派シミュレーション!!



パッケージ・イラスト／ロジャー・マクゴワン

9月発売！
定価9,800円

WAR IN THE SOUTH PACIFIC

初心者にやさしいコンピュータ・コントロール

タスクフォース、飛行場を一部コンピュータにまかせれば、プレイヤーの負担も軽くなる。

エキサイティングな3つのシナリオ

3つある開始時期の中から1つを選び、1ヵ月に及ぶキャンペーンを楽しむのも、数時間～1日程度のショート・シナリオをプレイするのも好みのまま。

陸海空3軍を指揮できる

79種数百隻の艦船、17種の航空機、それに中隊単位の陸軍部隊に命令を下す。

ターンの概念を廃したパルス方式

いったん命令を与えれば、後は自動的にゲームが進行。パルスを1、4、8時間と変えれば進行スピードの調節も自在。

■対応機種
NEC PC9801シリーズVM/VX/UX/UV/RA/RX
EPSON PC286シリーズV/VE/X/US/VS
※上記のシステム以外での保証はいたしません。

■動作環境
このゲームのプレイには以下のものが必要です。
NEC製MS-DOSシステム（ヴァージョン2.11以上）
640KB以上のメモリ
●2基の純正ディスクドライブ　●高解像度モニタ
●バスマウス　●FM音源対応です（ただし、NEC純正のみ）
※上記のシステム以外での保証はいたしません。



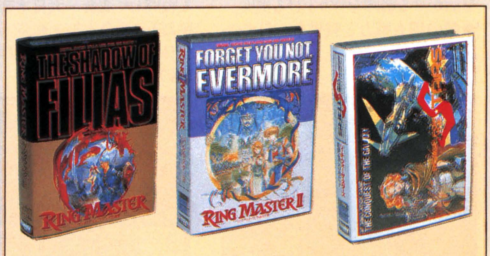
RING MASTER I
リングマスターI

待望のX68000版
8月上旬発売予定

●「リングマスターII」のシステムを載せ、さらにX68000ならではのサウンド、グラフィック面を重視した新しいシステムを用意しました。特に戦闘は快感的。
●テーブルトークの味わいをX68000ユーザーにもお届けします。緻密な背景、深いシナリオなどＲＰＧのホビージャパンならではのお家芸です。
●美麗占いカード付。マニュアルには占い方も書かれている！

PC98版：好評発売中

●リングマスター1　7,800円
テーブルトークの感覚を目指した本物のRPG。
●リングマスター2　7,800円
システムを更に精密にアップした本格RPG。
●リーチ・フォー・ザ・スターズ　9,800円
銀河の覇権を争う本格SFシミュレーション



※表示の標準小売価格には消費税は含まれておりません。
※MS-DOSは米国Microsoft Corpの商標です。
※ロールプレイングゲームはホビージャパンの登録商標です。

Hobby JAPAN
発売元　株式会社ホビージャパン
〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5　TEL03(354)9341㈹



遊びならよせ……生きては帰れない。

ATTACK '89 in マリオン 有楽町で逢いませう

場所／有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F)
日時／8月20日(日) PM12:00～PM3:00予定

■"ゲームの命"ゲームバランスの考察
「おきて破りのアンデッドライン」
■真の3Dゲームへのいざない
「 ？ ？ ？ 」
■RPG新世界の発見
「年末超大作ルーンワース」
■国際人工痴能シンポジウム
「開発スタッフ紹介&質問コーナー」
■弱肉強食フォーラム
「持ってけドロボー怒涛の大プレゼント大会」

※詳細は8月発売の当社雑誌広告にてお知らせいたします。

T&Eの最新情報がわかるテレホンサービス

☎名古屋(052)776-8500





キミが選ぶ6つの冒険。新方式SSS採用!

※SSS…ステージ・セレクション・システム

T&E SOFT独自のゲームシステムで面白さ激増。なんと特長ある6つの冒険の道を、自由に選択して謎をといていけるシステムだよ。攻略順序によっては同じ冒険でも難易度が変わってしまうから注意して選んでほしい。すべての冒険をクリアしたキミだけに何かが起こる。さあキミならどの道のりを選ぶか。

アンデッドライン・フェアのお知らせ

T&Eソフト夏の新作「UNDEAD LINE（アンデッドライン）」を記念して、新作発表&ゲーム大会を開くことになりました。
イベント内容は、ソフト開発の現場を生撮りした「メイキング・オブ・アンデッドライン」のビデオ上映とプレゼント付きゲーム大会等を予定しています。

【関東地区】
シントクエコー店3F SPIパソコンフロア……7月15日(土)
上新電機J&P町田店パソコン教室……7月16日(日)
【中部地区】
栄電社テクノ大須イベントコーナー……7月16日(日)
上新電機J&P大須店イベント会場……7月22日(土)
【九州地区】
ベスト電器大分パソコン館4Fパソコン教室·7月22日(土)
ベスト電器福岡本店7Fマルコポーロ……7月23日(日)
【沖縄地区】
ベスト電器那覇店6Fイベント会場……7月24日(月)
【中国・四国地区】
ダイイチパソコンCITY広島4Fイベント会場……7月25日(火)
ダイイチパソコンCITY高松1Fイベントコーナー……7月26日(水)
【近畿地区】
上新電機J&Pメディアランド6Fパソコン教室……7月29日(土)
上新電機J&Pさんのみや1ばん館パソコン教室·7月30日(日)
【東北地区】
デンコードーDaC仙台東口店……8月1日(火)
デンコードー八戸本店DaC……8月3日(木)

■お問い合せ先
(株)ティーアンドイーソフト
営業部 佐藤 ☎052－773－7770

MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。

7・22 SATURDAY 発売!!

MSX2／MSX2+ 3.5"2DD ¥6,800

MSX is a trademark of ASCII corp. ※表示価格に消費税は含みません。

T&Eマガジン22号発行中!!
今号の目玉は「アンデッドライン」大特集

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.22 請求券 コンプ8月号

89総合カタログ 請求券 コンプ8月号

第5世代RPG
ADVANCED GAME SYSTEM

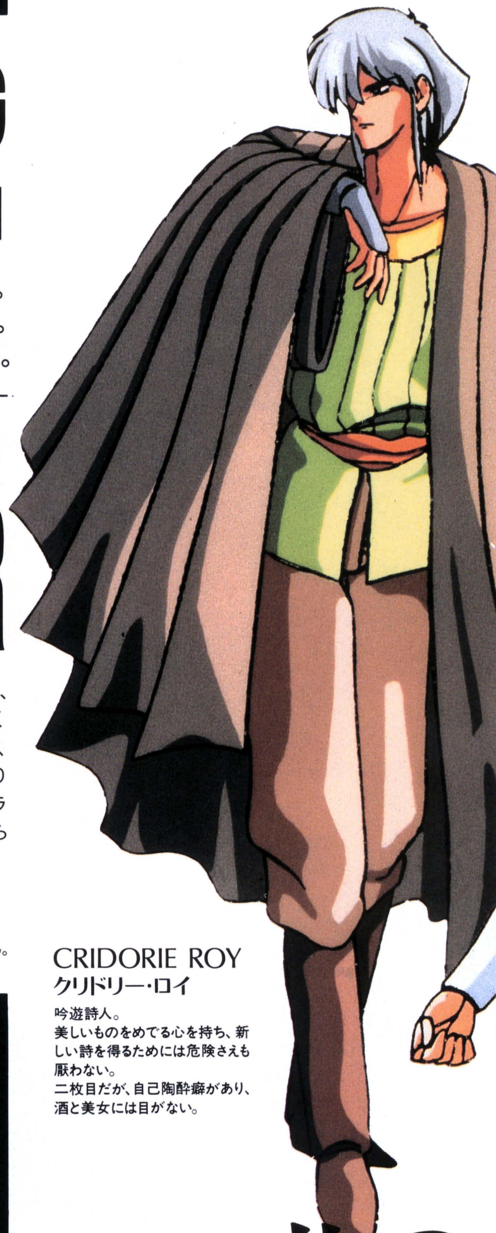
ランダムミッション・システムの導入により、RPG世界の広がりを変える。
オブジェクト指向のプログラミングで、かつて無かった自由度の高さを実現。
テンプルマスター――――――これこそ第5世代RPGと呼ぶにふさわしい。

王宮騎士物語
TEMPLE MASTER

■何が起こり、誰を味方にするのか？ すべてはプレイヤーの行動次第。すなわち、あなたしか体験することのない物語が展開する！ ■プレイヤーに密接に関わってくる豊富なフリーキャラクター達。彼らはストーリーとは独立した意志と目的を持ち、自由に行動している！ ■時間概念を導入し、物理的、空間的にもプレイヤーをとりまく世界はプレイヤーと共に進行する！ ■倒すべき、あまりに魅力的な敵対キャラクター達！ ■音楽には戸田誠司（フェアチャイルド）、キャラクターデザインにうらべすうを起用！

■対応機種 PC-9801 VM以降 年内発売予定
FM TOWNS、PC-88VA、X68000 来春発売予定
■予定価格 9,600円

表示価格には消費税は含まれていません。



CRIDORIE ROY
クリドリー・ロイ
吟遊詩人。
美しいものをめでる心を持ち、新しい詩を得るためには危険さえも厭わない。
二枚目だが、自己陶酔癖があり、酒と美女には目がない。

動く世界――――――此の

FREE CHARACTER
フリーキャラクター

自らの意志、感情を持ち
行動するものたち。
このゲームフィールドの鍵を握っている。
あなたは、いずれ彼らと出会う……。


PHYORA
SHUTAHM
フィオラ·シュターム
女占い師。
謎をたたえた眼が印象的。
病弱で常に高価な薬を必要としている。
ZESTA BOA
ゼスタ·ボーア
ハーフエルフ。
混血故に人間、エルフどちらの社会からも敬遠されている。
自らの運命を呪い、自暴自棄になっている。
CURNICE
SILVANUS
カーニス·シルバナス
ウォーリアー。
ただ、強くなることだけを望み、各地を放浪している。一本気で、理不尽なことを嫌い、強そうな奴には必ず試合を申し込もうとする。
地に至る無限の道。
WENDY
CRETOLLA
ウエンディ·クレトーラ
女盗賊。
幼少の頃、父親を亡くした彼女は一人の盗賊によって育てられた。その盗みの腕はシーブズギルドでも定評がある。
DEKST
ALESTAR
デクスト·アレスター
血気盛んな若者。
I.K.になることを目指し旅をしている。プライドが高く、権力指向なところがある。義に厚く、人情に弱い。
MINA SNOW
マイナ·スノウ
バラン寺院の一人娘。
世間には疎い、純真無垢な少女。
神への信仰に厚く、各地への巡礼の旅に出ている。



ホラーロールプレイングゲーム

ラプラスの魔 ©

ゴーストハンターシリーズ＃1
ラプラスの魔
原作　安田　均／音楽　小坂明子

MSX2
PC-9801/PC-8801SR/X1
標準価格　7,800円

LIVE ADVENTURE GAME

The Stone of AGNI ©

ライブアドベンチャーゲーム
アグニの石
音楽／小坂明子

MSX2
PC-8801SRシリーズ
標準価格　7,800円

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。午後6時から翌日の午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

MSXマークはアスキーの商標です。

Humming Bird Soft
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

戦闘体制完了——。

（ジェノサイド）

GENOCIDE

X68000 ONLY



7·17発売

大量虐殺前兆（ジェノサイド）
〈リアルバトル&ビジュアルストーリー〉

機能表現120%・迫真のキャラクター&グラフィック

人間を砕くサウンド
〈FM音源＋PCMサウンド〉



¥8,800 ディスク4枚組（税別）

2172年———地球（ガイア）存続の運命を担う、超ニューロコンピューターMESIAが稼働した。だが、恐るべき陰謀が潜行していたのだ。その陰謀とは人類大量虐殺。廃墟の都市からエアーズロックの内部へ。ステージごとにパワーを増し巨大化するメシア軍団VS人類の未来をかけて立ち上がった竜ヶ崎健。主人公出生の秘密、メシア反逆の訳——バトルをクリアするたびに数知れぬ謎が明かされていく——。やがてゲームはクライマックスを迎える。プレーヤーの度胆を抜くラストステージ、人類の本当の敵は、一体誰だったのか？GENOCIDE、君の頭脳を直撃する。

ZOOM
COMPUTER SOFT CREATE

◉通信販売ご希望の方は商品名·住所·氏名·電話番号を明記の上、現金書留で当社宛お送り下さい。（送料無料）
◉スタッフ募集！ ●プログラマー ●グラフィックデザイナー ●サウンドクリエーター 詳しくは担当：鈴木までご連絡下さい。

株式会社 ズーム 札幌市中央区大通西15丁目 ニューライフ大通弐番館1004 TEL：011·613·0191 FAX：011·613·9570 〒060



PRODUCTS BY
GAINAX
君のマニアアンテナがビンビン反応！
アニメ、コミック、SF、特撮…
史上最快楽のクイズ＋アドベンチャー登場!!
「オネアミスの翼」、「トップをねらえ！」の
GAINAXが贈る、業界騒然のモノホンソフトだ！
"クイズに答えて女の子を裸にしよう！"
ただそれだけの事なのに、命を賭ける価値がある!!
CYBERNETIC Hi-SCHOOL-1
電脳学園 シナリオ-1
PC8801SR以降
5"2D 4枚組 FM音源対応／アナログRGBモニタ限定 マウス対応
PC9801VM以降
5"2HD 4枚組 3.5"2HD 4枚組 FM音源対応
／アナログRGBモニタ限定 VM及びUVは要16色ボード／マウス対応
8月10日発売予定 各¥8,800
▲本商品は消費税はサービスとなっております。▲通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、メディア、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留または郵便為替または郵便振替（東京8-350836㈱ゼネラルプロダクツ）にて当社までお申し込み下さい。送料は無料です。
制作：GAINAX
販売：ゼネラルプロダクツ
〒180 武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F
Phone：0422-22-1980
電脳学園
クイズ&アドベンチャー

月刊ドラゴンマガジン
FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine

8月号

6月30日(金)発売!

600yen(税込)

●小説

風の大陸
竹河聖　いのまたたむつみ

バセット英雄伝エルヴァーズ
ひかわ玲子　美樹本晴彦

RIO
笹本祐一　小川範子

ハイパータイマー　ネーナ
岬兄悟　あろひろし

●COMIC

機神幻想ルーンマスカー
出渕裕

VAELBER SAGA
結城信輝

DRAGON HALF
見田竜介



★小説連載堂々開始

機動警察パトレイバー

伊藤和典　末次徹朗

あのパトレイバーが、ついに小説化!
野明が、遊馬が、誌面せましと大活躍!!

7月上旬緊急発売!

DRAGON MAGAZINE IDOL PHOTOGRAPHIC SERIES② レモンエンジェル豪華写真集

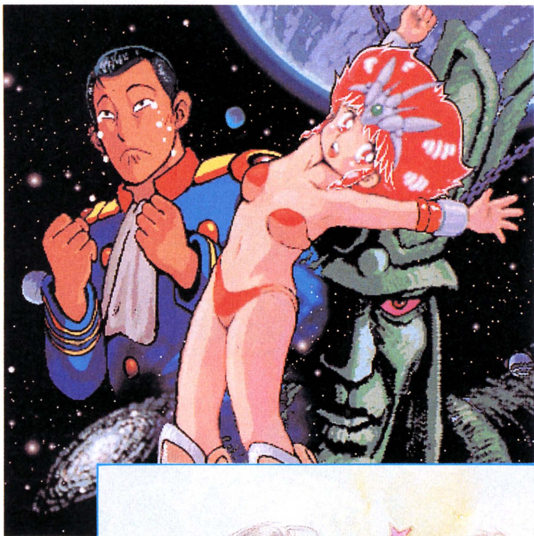
"夏のMAJO"



◆A4変形◆総頁数116P◆予価2,000円(税込)

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375㈹　振替/東京7-86044

FUJIMIファンタジア文庫



宇宙一の無責任男シリーズ③
ワングの逆襲
吉岡平　イラスト都築和彦
定価470円(税込)

ツキにツキまくっていたタイラーもついに年貢の収めどきか？ かつてないピンチにたちむかうタイラーだが——。



シリウス・レボリューション
南田操　イラスト美樹本晴彦
定価500円(税込)

カーギーで宇宙にとびだしたダンディ、ミオン、紅さん。ふたたびコネクションとの対決が迫る!!



雷の娘シェクティ①
天雷の剣
嶌峰龍二　イラスト末弥純
定価500円(税込)

雷神と人の間に生まれた娘シェクティ。彼女の旅のゆくてには、何が待っているのか？

富士見ファンタジアコミックス

FFC
FUJIMI FANTASIA COMICS

8月上旬発売！

ドラクーン②
真鍋譲治
竜姫兵
予価900円(税込)



絶賛発売中！

ドラクーン①
真鍋譲治

TRICK STER
あろひろし

DRAGON HALF
見田竜介

陽一郎わんすもあ
水村かおる&都築和彦

各定価900円(税込)

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375㈹　振替／東京7-86044

NATSUME

ちょっぴりHな本格派アクション＆RPG

魔浄理子（マジョリコ）

©1989 NATSUME

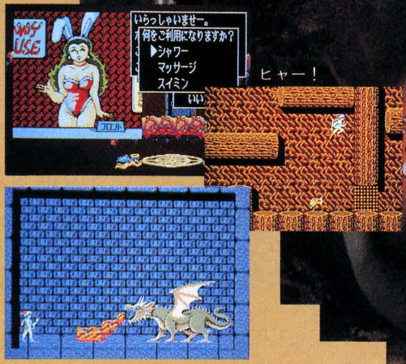
PC9800シリーズ発売!

5"2HD、3.5"2HD対応 3枚組
定価 8,800円（消費税は含みません）



「魔浄理子」は、成長型のアクションRPG。6ワールド3ステージで構成され、しかも1ステージ平均50画面という巨大な迷路的マップが、あなたを苦しめるの！だから、たくさんの魔法やアイテムが必要よ。大ボスを倒し早くサワンサを救ってね。

いらっしゃ〜い！



ヒャー！

出たなあ！

発売中! 魔浄理子 PC8801SRシリーズ 豪華2D5枚組
定価8800円

真夏の長編RPG!



キューティーハニー

原作・永井豪

PC8801SRシリーズ対応
この夏発売！発売価格未定

新作情報 03-207-7500
0720-68-666

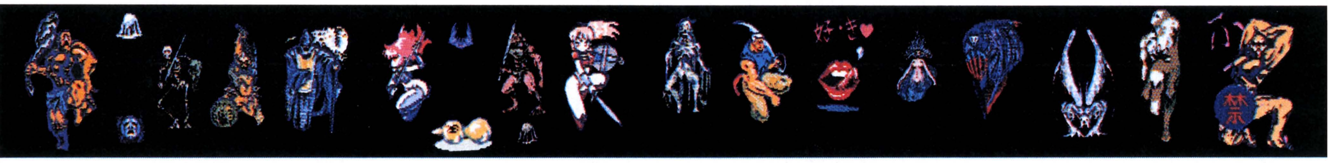
ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

※通信販売ご希望の方は商品名をご記入のうえ、上記の住所に現金書留でお申し込み下さい。

アダルト本格派3D・R・P・G フェアリーテール FAIRYTALE 最新作！

DRAGOON ARMOR

FOR ADULT　ドラグーン・アーマーFORアダルト



北の空に突然出現したあやしげな塔。時を同じくして若く美しい少女ばかりが王国の町から姿を消す。そして国中で最も美しいとうたわれるリーナ姫までもが…。謎を求めて、若き勇者たるあなたは魔塔へと向かう。愛すべき美少女達、そしてリーナ姫をさがしに…。襲いかかるモンスター達、光の剣、無惨にも衣服をはぎ取られハダカにつながれた美少女達。すさまじい物語のはてに勇者は新たなる伝説の「竜騎士ドラグーン」となれるのか。それとも…。日本で初めてのアダルトR・P・G「スティルソードFOR ADULT」を製作し、さらにあの超名作「リップステック・アドベンチャー」でアダルトソフトNo.1 に踊りでたフェアリーテール最新の自信作。



98版好評発売中。88版9月上旬発売。各定価5,800円

- ●アダルトソフトながら3D本格派ダンジョンR・P・G。
- ●あのリップスティック・アドベンチャーでおなじみの、手抜きと妥協を一切許さない、美しくも大胆危険な美少女グラフィック。
- ●すべてのビジュアル・シーンに必ずアニメーション。
- ●多彩な美少女キャラクター、総勢15人以上がすべて脱いだ。
- ●本格派R・P・Gファンさえも満足させるバツグンに描いたモンスター達。今時のアダルトソフトのレベルを完全に超えます。
- ●練り上げたシナリオ。暗黒の迷宮サイズに本格派も納得。
- ●意表を突く感動のエンディング。ゲーム終了後の充実感抜群。
- ●BGM全10曲以上。効果音も見事に雰囲気を盛り上げます。

フェアリーテールの美少女ソフトは、興奮度120％

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。

●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

製作・企画・販売

フェアリーテール FAIRYTALE　株式会社ジャスト JAST

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内ＴＥＬ03（200）9834

おいしい・ナンパ・しゅみれーしょん

CAN CAN Bunny
きゃんきゃん☆バニー

きゃんきゃんバニー

PC88SR以降5'2D・PC98 5'/3.5' 2HD

7月中旬新発売各定価5,800円

今がおいしいナンパ・そふと！



FAIRYTALE（フェアリーテール）と JAST（ジャスト）が＋（カクテル）して、弟分のカクテル・ソフトで新登場！

●フェアリーテールの超・美しい画面と、ジャストのムフフを＋（カクテル）して生まれた新しいブランドがカクテル・ソフト。兄貴２人の良いところばっかりの弟分ソフトハウスでーす！

●新ブランド・カクテル・ソフトの「きゃんきゃんバニー」は、今がいちばん食べごろ、おいしいナンパ・シュミレーション。ぜったい赤丸急上昇！

●あなたはさすらいのギャンブラー。スロットマシンでかせいだホットマネーをふところに、５人の女の子達にねるとんアタック！みごとナンパに成功して、女の子達とムッフフのＨができるか、それとも残念無念の大ドンデン返しか。天国と地獄の両方見てもらいます。

●ゲームはスロットマシンからはじまり、ギャグを楽しむアドベンチャーに続いて、プレゼント作戦、Ｈアイテム功撃、そして５人の女の子達との会話や過激なＨを楽しむシュミーレーションまで。複数のゲーム・ジャンルの要素を取り入れた、日本で初めてのＨソフト。

●アニメーション当然。音楽バッチリ10曲以上。ニヤリニヤリのメッセージ当り前。そしてグラフィック抜群！このゲームしないでどうするの？もうやるしかない！

●これから彼女を見つける人には、なんとナンパ入門用にも最適です。まず最初は「きゃんきゃんバニー」５人分で予習。なーんてね。

こんなにおいしいアダルト・シュミレーション！

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。

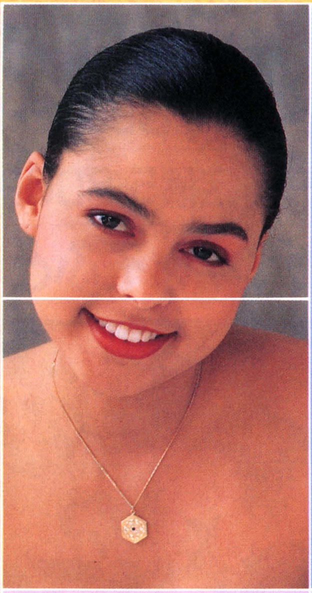
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

製作・企画・販売

カクテル・ソフト

フェアリーテール FAIRYTALE　株式会社ジャスト JAST

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内



好運を引き出す「ヒランヤ&ラピス」の奇跡

ただ着けるだけで誰にでも幸福を呼び込む

驚異のヒランヤ・ラピス・ペンダント 新登場

これが噂のヒランヤだ

昭和60年1月29日、ニッポン放送の人気番組「ヤング・パラダイス」で、三宅裕司が、初めてヒランヤを世間に紹介。最初は**半信半疑**だったスタジオでの実験で、数々の**奇跡的**超常現象を確認し、全国的に注目されはじめました。同番組には全国から、「植物が生きかえった」、「恋人ができた」、「受験に合格した」、「ウイスキーがうまくなった」、「性格が明るくなった」、「UFOと接触した」、「時計が動きだした」……等々、**多くの反響**が寄せられ、数々の実験レポートが届けられました。つづいてニッポン放送により、第三者的な科学的な実験（写真は植物実験のひとつ）が行なわれ、その結果をレポートした『これが噂のヒランヤだ』（扶桑社）は、たちまち10万部を突破。以降、テレビ、新聞、雑誌等で続々と取材され、**マスコミの大きな話題**になっています。



ヒランヤを置いた右の花の生命力（10日目）

「ヒランヤは、人間界と宇宙の超エネルギーの世界とのパイプ。異次元の**パワーを集めるプリズム**です」とヒランヤパワーの神秘を解き明かすのは、ヒランヤ・ペンダントを愛用する著名な女流作詞家のY・Aさん。（扶桑社『これが噂のヒランヤだ』より）

SF漫画家の石ノ森章太郎さんをはじめ、大勢の**有名人が秘かに**愛用しており、ヒランヤの神秘の輪はますます広がっています。

ヒランヤ・ペンダントは発売以来一年にもならないのにすでに**6万人の人々に愛用され**、発売元のダイワコーポレーションには、毎日賞賛の手紙が続々寄せられています。

24歳で変身できた

ラクしてお金を儲けたい……というのが僕のモットーでした。同じ考えの人間は結構いるもので、土曜の夜はいつも高円寺のスナックで、そんな人間が集まってワイワイやっていました。でも、正直いって面白くなく僕自身は一人ぼっちでした。印刷関係の仕事ですが、ミス続出で、上司の評価は最低。24歳の誕生日、職場で偶然に耳にしたのがヒランヤ・ラピス・ペンダントの話。半信半疑のまま、もしやと思いその日のうちに申し込みました。それから間もなく…前から願望していたことが次々と現実になったのです。隣の席の智美との朝までのビリヤード。係長の入院、後任の係長が学校の先輩で、何かと面倒をみてくれて仕事にもヤル気が起こり、ヤレばボーナスで報われる…。まさか全部が全部ヒランヤ・ラピス・ペンダントのお陰ではないでしょうが、僕を変身させていただいて、ありがとう。

東京都中野区　大崎圭司さん（仮名）

お申し込みは今すぐ

このヒランヤ・ラピス・ペンダントは、あなたの意識と宇宙の超次元パワーをコンタクトさせると同時に、あなた自身が持っている生命力や自信を強める高貴な波動をもっています。『宇宙の英知が人類におくった新時代へのメッセージだ』（瞑想指導家・山田孝男先生）といわれています。

今すぐに幸運体験を確実にあなたのものにしてください。お申し込みはハガキかお電話でどうぞ。



ヒランヤ・ラピス・ペンダント

サイズ：直径18㎜　厚さ2㎜

チェーンはサービスで付いております。

表面●黄金世界とのコンタクトによって与えられたヒランヤデザイン。

裏面●特殊曲面加工仕上げをした最高級天然ラピス・ラズリ。（直径10.5㎜）

代金は後払い…9、900円＋送料300円（ゴールド）、または8、700円＋送料300円（シルバー）に消費税を加算してご請求します。商品到着後10日以内にお支払い下さい。

いまお申し込みの方には❶わかりやすい手引き❷ヒランヤシール10枚を特別に無料でプレゼント。シールは手帳や手紙、下着やレコードに貼って不思議な効果が得られます。

これはお得！今なら無料でプレゼント

話題のヒランヤ・ラピス・ペンダントとは

今回、発売されたヒランヤ・ラピス・ペンダントは、人間の意識と最も感応性の高いヒランヤデザインと、さらに加えて、高次元意識との同調が高い、つまり身につけておくだけで幸福を呼び込んでくれるラピス・ラズリを身体に近づけ、その効果を倍増させるよう裏面中心に配置した驚異の幸福吸引マシーンです。



ラピス・ラズリとはラテン語で「青い石」の意味で、輝く濃青色を呈し黄鉄鉱の金色の粉をもちりばめた、神秘的な石で、古代の錬金術師たちは「天の石」と呼び、古代中国、エジプトの神秘的文化においては、最高視されました。今世紀最大の予言者エドガー・ケイシーもこの石について最も多く述べています。

古い伝説によればモーゼの十戒は2枚のラピス板に記されたといわれており、またクレオパトラも守護石として愛用したといわれます。直径10・5㎜の大きなラピス・ラズリは、直接身体にソフトに触れるように特殊曲面加工したものをペンダントの裏側に配置しております。

もちろん厳選された天然石を使用し、その高貴な波動をヒランヤパワーで強力に増幅するようペンダントの中心にエネルギー増幅孔を設けているのは、ご好評いただいているヒランヤ・タイガーアイ・ペンダントと同じデザインです。

高貴な波動とは、すなわち幸福や平和や健康であり、ラピス・ラズリが肌に密着すればする程、これらのものを引き寄せ、知らぬまに、あなたは幸せになれるのです。

効果がなければ商品代金はお返しします

修理・返品保証カード付

効果がなければ商品代金はお返しいたします。

ヒランヤパワーおよびラピス・ラズリの高貴な波動は、現代の科学ではまだ100％は解明されていない不思議なエネルギーです。手引き通りに行えば、やがて呼び込まれてくる幸福を誰でも体験できます。もし何の効果も感じられない方は、お買い上げ後90日（3ヶ月）以内に返品してください。

お支払済みの商品代金はお返しします。（送料のみご負担ください）

幸運が向こうからやってくる！

なぜ幸運がひとりでにやってくるのか。それは高次元波動との同調性が最も高いといわれる天然の貴石ラピス・ラズリと、人間の精神領域に作用し、超能力を含む意識下の力を増幅する不思議なエネルギーを持ったヒランヤが相乗効果をなし、おのおのの働きを倍増させる最高のデザインによってヒランヤ・ラピス・ペンダントは作られているからです。

お急ぎの方はお電話で!!

☎03-366-5151

年中無休　コンプティーク・ヒランヤ・ラピス⑦係

日曜・祭日も24時間受けつけております

(株)ダイワコーポレーション

〒164 東京都中野区東中野1－50－4

★当社は世界で最も権威のあるD・M・A（アメリカ通信販売協会・本部ニューヨーク）の正会員です。

ヒランヤ・ラピス ペンダント希望	郵便はがき
ゴールド又はシルバー ●氏名（フリガナ）印 ●電話番号（必ずご記入ください） ●〒 住所 ●性別　●生年月日	〒164 東京都中野区東中野1の50の4 ダイワコーポレーション コンプティーク・ヒランヤ・ラピス⑦係

※18才未満の方は保護者の署名捺印が必要です

HIRANYA

「ヒランヤ」はヒランヤ研究所の登録商標です（商標登録番号1791217）。このヒランヤ・ラピス・ペンダントはヒランヤ研究所と共同で開発されたもので、本当に効果のある本物です。

●類似品にご注意ください。既に類似品をお持ちの方は、当社にご相談ください。

受験生が待っていた、驚異的暗記テクニック誕生！

スーパー暗記法

ヤッター



さらば、ガリベン！ ボクは楽々、一流校に合格する！

なんでもかんでも、すんなり暗記できちゃう。しかも暗記したことは絶対忘れない。そんな超能力がほしいなぁ──なんてことを結構マジに考えている全国の受験生たちへ。じつは、そんなスーパーパワーをばっちり身につけられるビックリものの講座があるんだ。それが“スーパー暗記法”。この暗記法を完全にマスターすれば、たった１日で英単語100個〜300個暗記もお茶のこサイサイ。定期考査だって１夜づけで十分、なんてトンデモナイことになってしまう。

こうなれば、受験だってコワクない。漢字に英単語、歴史年表、数学・化学の公式エトセトラ…すべてスーパー暗記法で制覇し、必ずや勝利の栄冠を手に入れられる！しかも、ゆとりをもって楽々と、だ！　信じる、信じないはキミの自由。ただし、この講座を見過ごしてしまうのは一生のソンだってことだけはたしかだ。「もし、ライバルが先にこの暗記法をモノにしたら…」不安になった人は、迷わず今すぐ案内書を請求しよう。

このチャンスをお見逃しなく!!

今なら案内書を無料プレゼント

興味を持たれた方はハガキに下記のように書いて、今すぐポストへ。なお、「高校受験コース」と「大学受験コース」のどちらを希望するのか明記して下さい。なお、超特急で案内書を手に入れたいキミはお電話で──。

☎03−318−6111

〒166
東京都杉並局
私書箱44号
日本進学指導センター
S256係
41円

「希望コース」
郵便番号・住所（フリガナ）
氏名・年令（フリガナ）
電話番号・学年

日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15
☎(03)318-6111

PINKY・PONKY

ぴんきぃ・ぽんきぃ

①びゅーてぃふる・どりーむ
②とわいらいと・げーむす
③ばとる・らばーず

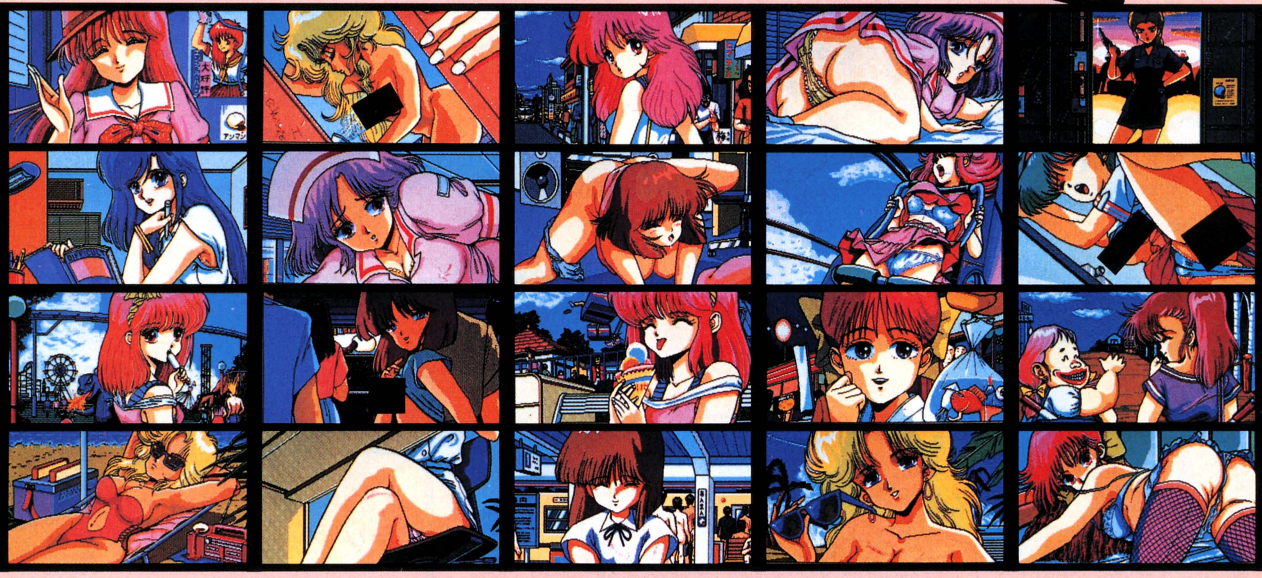
全3タイトル同時発売!!

98版・88版共に発売日に出荷された"ぴんきぃ・ぽんきぃ"のパッケージの中には、デモディスクがおまけで入っています。絶対にデモディスクが欲しい!という方は通信販売を御利用ください 発売日以前の消印の方には100%デモディスク付きの製品をお送りいたします。



夏だ!ナンパだ!!ナンパマオウだ!!!

主人公のあなたは究極のナンパ師。彼女とうまく言葉をかわし、彼女の機嫌を損わないように頭を使ってくどき落としてください。ただ単純にコマンド入力しても、決してハッピーエンドにはなりません。彼女をものにして、お楽しみができるかどうかは、まさにキミのウデ次第!!単なる美少女ソフトとあなどったあなたは、もはや感動にむせび泣くどころではすまされないでしょう。はっきりいってエルフが自信をもってお薦めするこの"ぴんきぃ・ぽんきぃ"、とにかくひとつでも買ってみてください。後悔はしないはずです。



どこにでもあるソフトとは違います。このソフトは特別です。

- コマンド選択方式の、ナンパゲームの最高峰。
- 美少女ソフトの常識を卓越した、ロイヤル・ビューティフル・グラフィックは全体の3分の2を占める大画面。
- 新開発のアニメーション・システムにより、全シーン大胆にアニメーションします。
- 豊富で愉快なリアクションが、2人の会話を盛り上げます。
- 名前登録モードでよりリアルなストーリー展開。
- FM音源対応の美しいBGM。
- FUNNYなギャグも、もりだくさん。

PC9801VM以降対応版 7月14日(金)
(5インチ2HD、3.5インチ2HD、XL、XA、LTシリーズ除く。要640K)
PC8801SR以降対応版 8月11日(金) (5インチ2D、2枚組)
に発売です!! 各定価5,800円

通信販売をご希望の方は…
●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の払替用紙に商品名、機種、メディアを明記の上、口座番号東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。



élf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
東京都世田谷区松原1-56-19 サンドエル松原1307


DRAGON COMICS
寄生虫幻の傑作がドラゴンコミックスに
超新世
モンスター・ロード
7月10日発売
今や幻となってしまった
週刊「少年宝島」に連載されていた、
寄生虫未完の傑作「モンスターロード」が、
大幅な描き下ろし原稿を加え、ここに完結した！
高屋良樹(マンガ家)
怪獣が主人公の怪獣物？こいつは前代未聞だ。
いや、むしろ特筆すべきは、従来の〝怪獣対人類〟
の構図が逆転するこの世界観か。
即ちここでは人類こそが伝説の〝魔獣〟
なのだから。
星里もちる(マンガ家)
知る人でもまぼろしになってしまったと
いわれてるまんが誌、週刊少◯宝島で
連載されていたのが本作品でした。
(中略)本書は連載分に大幅な加筆をし、
まとめられたものです。
超新世
モンスターロード
A5判 900円(税込)
増田晴彦(寄生虫)
角川書店

SOFT EXPRESS

ソフトエキスプレス

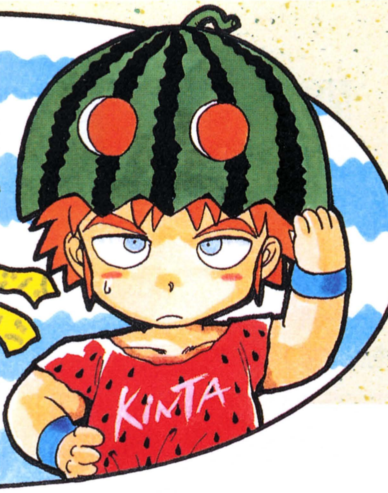


SOFT TOP

⬆急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースII	日本ファルコム	
↑ 2	3	ソーサリアン	日本ファルコム	
3	2	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
4	4	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
↑ 5	7	イース	日本ファルコム	
↑ 5	6	ウィザードリィ	アスキー	
7	5	三國志	光　栄	
↑ 8	9	スーパー大戦略	システムソフト	
9	8	スタートレーダー	日本ファルコム	
↑ 10	13	スナッチャー	コナミ	
11	10	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
↑ 12	16	ハイドライド3	T&Eソフト	
⬆ 13	—	クリムゾンII	クリスタルソフト	
⬆ 14	—	アフターバーナー	電波新聞社、CSK総研	
15	15	ウィザードリィ4	アスキー	
↑ 16	—	サーク	マイクロキャビン	
16	14	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	
↑ 16	17	大戦略II	システムソフト	
19	12	マイト アンド マジック2	スタークラフト	
20	19	デスブリンガー	日本テレネット	

イラスト/迎　夏生

●集計対象：2000人(5月8日〜6月7日)



今月のランキング解説

先月の初登場から好調の『スタートレーダー』を皮切りに、リーダーズトップ20の新たな定番になりそうな新作が、顔をのぞかせはじめたぞ。14位の『アフターバーナー』と16位の『サーク』はともに初登場。得票数自体は、はっきりいってまだ少ないが、発売の直後の集計であることを考えれば、こうしたすばやい反応が表れているということのほうに注目したいね。ことに『サーク』は前人気もかなり高く、ひょっとしてここしばらく不動のＲＰＧの上位群をおびやかす存在になるかも。来月のランキングが楽しみなところで、これからの新作群のがんばりに期待！

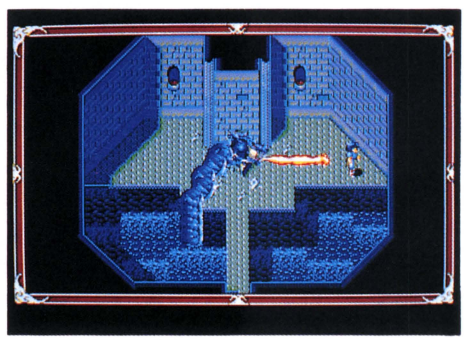
20

総得票数	得票数
1030	267
935	200
666	162
467	122
323	83
439	83
421	77
268	62
113	48
215	40
161	27
135	25
21	21
19	19
95	18
17	17
67	17
145	17
94	14
48	13

今月のピックアップ PICK UP

16位 サーク （マイクロキャビン）

ＲＰＧは初挑戦ということで、プレイヤーも開発側もドキドキして発売を待ったマイクロキャビンの『サーク』だが、はやばやとランク入りを果たし、まずは面目躍如だね。もともとＡＶＧのジャンルでは、『うる星やつら』、『めぞん一刻完結篇』など、リーダーズトップ20でも確実に人気を維持してきた実績があるだけに、初のＲＰＧとはいってもハンパな出来では、ファンが許さない。技術面、シナリオともに、そうとう研究を積んだうえでのデビューと見たが、さて、マイクロキャビンはＡＶＧとＲＰＧ、ふたつのジャンルを制覇できるだろうか。ＲＰＧに目の肥えたプレイヤー諸君、評価はいかに？



10位 スナッチャー （コナミ）



今年の４月に初ランクイン以後、今月で５回連続のランクイン。それも毎回10位前後と安定した人気を続けている。最近トップ20では人気の盛り上がらないＡＶＧの中で孤軍奮闘といったカンジだね。ところで『スナッチャー』のストーリーは、まだ未完結。続編の発売はいつになるのかな。

▶21～30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	マスターオブモンスターズ	25	リングマスターⅡ
22	マイト アンド マジック	27	ラプラスの魔
23	サバッシュ	27	時空の花嫁
23	バーニングポイント	27	野球道
25	アークス	30	ぎゅわんぶらあ自己中心派2

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ!!
（今回の情報は5月1日から31日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	6	アフターバーナー	電波新聞社 CSK総合研究所	X68000 FM TOWNS	9200円(5D) 9800円(CD)
2	1	スタートレーダー	日本ファルコム	PC98, PC88SR	8700円 (5D, 3.5D)
3	—	サーク	マイクロキャビン	PC88SR	8800円(5D)
4	2	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC98, PC88SR, X1t	9800～12200円 (5D, 3.5D)
5	16	スーパー大戦略	システムソフト マイクロキャビン	PC98, PC88SR, X1, X68000, MSX2	8800円 (5D, 3.5D, R)
6	—	カオスエンジェルス	アスキー	PC88SR, MSX2	7800円 (5D, 3.5D)
7	3	維新の嵐	光　栄	PC98, PC88SR/VA	9800～12200円 (5D, 3.5D)
8	—	ディスクステーション初夏号	コンパイル	MSX2(＋)	4800円(3.5D)
9	9	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98, PC88/VA, MSX2, X1, X68000, FM77AV	6800円 (5D, 3.5D)
10	—	ガンシップ	マイクロプローズジャパン	PC98	11800円 (5D, 3.5D)
10	—	マイト アンド マジック2	スタークラフト	PC98, PC88SR, MSX2, X1, X68000, FM77AV	9800円 (5D, 3.5D)
12	5	銀河英雄伝説	ボーステック	PC98, PC88SR	8800円 (5D, 3.5D)
13	8	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	PC98, PC88, MSX, X1	6800～7800円 (5D, 3.5D, R)
14	—	F15ストライクイーグル	システムソフト	PC98	7800円 (5D, 3.5D)
15	—	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	PC98, PC88VA	9800円 (5D, 3.5D)
16	4	ディスクステーション第4号	コンパイル	MSX2(＋)	1980円(3.5D)
17	13	水滸伝・天命の誓い	光　栄	PC98, PC88SR, X1t	9800～12200円 (5D, 3.5D)
18	—	森田将棋Ⅱ	エニックス	PC98, X68000, FM TOWNS	10000～14800円 (5D, 3.5D, CD)
19	10	クリムゾンⅡ	クリスタルソフト	PC88SR	7800円(5D)
20	18	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98, PC88SR/VA, X1t	9800円 (5D, 3.5D)

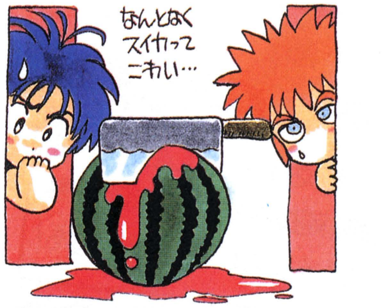
●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る!

SOFT EXPRESS

▼▼▼総合解説▲▲▲

毎月変動の激しいセールストップ20だけれども、今月のトップ1は、なんと『アフターバーナー』。X68000とFM TOWNSという、ユーザー数としては決して多いとはいえない機種だけに対応しているにもかかわらず、みごとに1位。
いっぽう、話題の『サーク』も初登場3位と大ヒット。この人気ぶりがどのくらい続くかが、楽しみなところだね。
ところで、今月もなんだけれど、『ソーサリアン』が20位にいることに気づいたかな。発売以来1年半以上たっても、なおベスト20にランク入りしてるってのはすごいね。追加シナリオが次々と発表されて、ゲームにますます広がりを見せてきている『ソーサリアン』ならではの、ベストセラーぶりだね。



キーワードはこれだ!!

フライトシミュレータ

今回は、戦闘型フライトシミュレータが2作ランクインしている。『F15ストライクイーグル』と、『ガンシップ』だ。じつは、このソフトは、どちらもアメリカのマイクロプローズのソフトの日本版なんだね。
いままでは、ただ飛んでるだけ、というのが多かったフライトシミュレータだけど、この2作品はそれぞれ戦闘、爆撃といったミッションが与えられているのが特徴。目的があると、空を飛ぶのもスリルがあって楽しいものだ。軍人出身の社長によるリアルな状況設定もマル。

10	ガンシップ
14	F15ストライクイーグル
—	――――

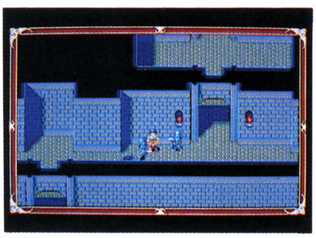
II

今月は「II、2」のついたソフトが4つもランクインしている。RPGから麻雀、将棋と、ジャンルもさまざまだけど、どれも第1作目で高い評価を受けていたものばかり。ところで「II」ソフトにも2種類あるというのは知ってるかな。ひとつはシリーズもの。RPGやAVGでは、ストーリーや設定を関連づけて2作目を出すことが多いよね。そしてもうひとつは改良型。思考ゲームはほとんどの場合、第2作目は思考ルーチンが強化されたり、操作法を改良したりしているのだ。

10	マイト アンド マジック2
13	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
18	森田将棋2

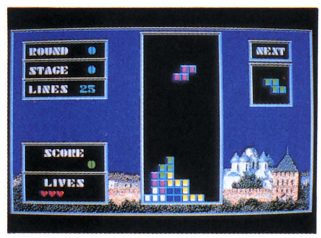
サーク

リーダーズトップ20、セールストップ20ともに、同時初登場の『サーク』。来月のチャートではPC98版の発売で、引き続き好位置をキープしているのは、ほぼまちがいないトコロ。最近はアクティブRPGが流行してるみたいだけど、さすがにその中でも最新作だけあって、その技術力には、目をみはるばかりだ。はっきりいって、いまからシリーズ第2作の出現を期待してしまうのだ。



テトリス

いまだに、ベストセラーを続けている『テトリス』。以前にも長いことベストセラーだったパズルソフトに、『上海』があったけど、あれはオトナ向けのじっくりパズルゲーム。『テトリス』の方はアクションたっぷりの若者向けのパズルゲーム。タイプはちがっても、単純かつ、奥の深いゲームは、飽きがこないからロングセラーを続けるというところかな。『テトリス』、まだまだがんばりそうだぞ。



●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●LAOXコンピューターメディア	☎03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●Pic万代店	☎025-234-5135
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic小針店	☎025-233-5791
●富士音響	☎03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●COM	☎03-251-1523	●J＆Pテクノランド	☎06-634-1211	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●SHINKO	☎03-255-0450	●J＆Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●池袋WAVE5Fソフトハウス	☎03-981-0111	●J＆P高槻店	☎0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J＆P渋谷店	☎03-496-4141	●J＆P和歌山店	☎0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111
●J＆P八王子店	☎0426-26-4141	●J＆P姫路店	☎0792-22-1221		
●J＆P町田店	☎0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356		

Soft House Today







アスキー
『バランス・オブ・パワー』PC88版と『囲碁Ⅱ』のFM TOWNS版がそろそろ出るはずです。どうかひとつよろしく。
ところで、今年も「ウィザードリィフェア」を開催する予定です。ファンの方、とりあえず10月10日はスケジュールをあけといてね。

アーテック
『ディガンの魔石』ＭＳＸ２版、ＰC88版完成!!　って書くのはこれで何回目だろう？　そのたびに問題が生じて発売延期になり、本当に申し訳ありませんでした。でも、今度こそまちがいなく発売しています。たいへんお待たせしました（まるで狼少年だな）。

アートディンク
ちょっと変わったゴルフゲーム『ダブルイーグル』はもう遊んでみましたか？　トリッキーホールばかりの追加コースもお楽しみに!!　ところで今月の新作は、大海令シリーズ第2弾『南海の死闘』です。ソロモン海戦を舞台の局地戦で、ＰC98版でまもなく発売です。

アリス・ソフト
はじめまして！　ALICEです。あのねえ、こんどソフトを出すことになったの。内容はね♡　Ｈなんですぅ。１本目は『Rance』というソフトでＡＶＧなの。ランスというひどい男がシイルちゃんという女の子をいじめる話なの……あれ？　とにかくよろしくね。

アルシスソフトウェア
いよいよ、新作『妖獣機甲兵　Wer Dragon』が発売となります。これまでのアルシスのイメージとは、ひと味もふた味もちがう作品に仕上がりました。はっきりいって、す・ご・い・ぞぉ～。ということで御期待ください。Ｘ68Ｋ版『スタークルーザー』もよろしく。

ウインキーソフト
最近は、国産のカードゲームが、おもしろくなっていますね。簡単で、マルチプレイの要素の強いゲームは、なにかと参考になります。ここしばらくは新作の予定はありませんが、おもしろそうなものを、鋭意企画中です。気長に待っていてくださいね。

ウルフチーム
今ウルフでは健康の２文字が注目されている。血圧計がスタッフの間を飛び回り、屋上へ行くとなわとびをする音が聞こえてくる。どんなにハードな仕事があろうと自分の健康に気を使えないようでは一流とは言えない…が、夜中になわとびでは単なる不健康にすぎない。

エス・ピー・エス
『た～みのる２（仮称）』は、Ｘ68Ｋ用に製作された通信ソフトです。Ｘ68Ｋの機能を十分に引き出して、通信が初めてという方でも簡単に操作できるよう工夫されています。バージョンアップを兼ねて発売の予定です。『た～みのる』ユーザーは愛用者ハガキを送ってね。

エニックス
『アンジェラス～悪魔の福音～』がＦＭ77ＡＶ、ＭＳＸ２、ＰC98版と続々登場。ユーザーのみなさんどうぞよろしく！　なお、ＰC98版『ライヒスリッター』は遅れておりますが、スタッフも一丸となってがんばっておりますので、こちらの方もよろしく！

クエイザーソフト
先日ゲーム音楽担当の人と仕事のうちあわせをしていたら突然「ゾウを冷蔵庫に入れる３つの条件を述べよ」と質問された。答えは
1「冷蔵庫のドアをあける」
2「中にゾウを入れる」
3「冷蔵庫のドアをしめる」
なるほどと思った。次にキリンを…。

クリスタルソフト
移植版のお知らせです。いよいよ『クリムゾンⅡ』がＭＳＸ２のディスク版で登場です。パーティのメンバーそれぞれにシナリオがあり、最後に主人公と共に冒険をするという、マルチシナリオリンク方式を採用。より深くなったストーリーをお楽しみください。

クレスト
皆さん、こんにちは！　『デリンジャー』の中藤美希です。長い間決まっていなかった『メイキング・オブ・Miki』の発売日が決まりました。7月14日に発売です。皆さん、もうすぐ美希と会えますので楽しみに待っていてください。よろしくね！

今年も恥をふりまいたぞ、来年は編集部全員でおじゃました〜い!!



SOFT EXPRESS

プレゼント

さて、以上のレポートを見れば、われわれが日本のマスコミとしてはずかしくない、立派な取材をおこなってきたことがわかるだろう。むろん、読者へのプレゼントもドーンと豪華に用意してるぞ。下の写真を見てくれたまえ。なんと、ＣＥＳの会場で（タダで）配っていたサングラスとバッチ類だ。先着10名様にどれか１コずつあげるから、応募してちょ！



〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
「舶来もんのグラサンちょーだい」係

呉ソフトウェア工房

『ファースト・クイーン』のＰＣ88ＶＡ版は、すでに発売されているのです。知らないユーザーの方からの問い合わせが多いので声を大にして**『ファースト・クイーン』ＰＣ88ＶＡ版は発売されました。**ＰＣ98版と同じ内容です。スクロールもはやいよ！

ゲームアーツ

もうすぐ夏休みです。夏休みって長いようでも、遊びと宿題であっというう間にすぎちゃいますよね。夏休みが終わってひと息つくと、ゲームアーツから新作がバシバシ出ますよー。タイトル、内容については来月このページでご紹介できると思います。お楽しみにね！

光　栄

あの話題作『信長の野望・戦国群雄伝』がついにＰＣ88ＶＡ専用版（5″2ＨＤ、２枚組9800円）になって７月中ごろ発売されるぞ！　またＰＣ88版『維新の嵐』を徹底解析した「維新の嵐ハンドブック」も７月中旬(税込定価1860円）オモシロさ満載で発売予定だ!!

工画堂スタジオ

このたび『シュヴァ〜』の移植版においてユーザーの皆さまに大変ご迷惑をおかけしました。年内発売を目標に当初の予定より改良を加えた『シュヴァルツシルト』を必ずお届けします。ごめんなさい。ＰＣ98用に発売になった『シュヴァ〜Ⅱ』もよろしくお願いします。

コスモス・コンピューター

ピンポンパンポーン♪　毎度コスモス・コンピューターをお引き立てくださり、誠にありがとうございます。当社ではただいま新作ソフトを開発しておりますので、皆さまお誘いあわせのうえご期待くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。ピンポンパンポーン♪

コナミ

知っている人も多いかと思いますが、コナミの情報誌「ＤＳ-3」が発行されてます。今はまだ「まっとうな」情報誌の道を歩んでますが、そのうちに常軌を逸することでしょう。どうしても読んでみたいって人は、コナミまでハガキで連絡を。隔月刊、無料です。

ザインソフト

『ガルフ・ストリーム』はどうでしたか？　『ガルフ・ストリーム』のご意見、ご感想をお待ちしております。今度、XAINソフトから本格的アドベンチャーゲームの開発が決定しました。まだ舞台や背景など決定しておりませんので、ご意見などお待ちしております。

ジー・エー・エム

『バンディッツ』、もうプレイしてくれたかな？　ＧＡＭでは次の新作に向けて忙しい毎日だぜ！　梅雨が過ぎれば待ちに待った夏休み。夏バテせずにガンバロー!!

システムサコム

や〜っと、『ソフトでハードな物語Ⅱ』が出ました！　遅れて申し訳ない！　とりあえずＰＣ98とＦＭ ＴＯＷＮＳに移植されるんで、そっちもよろしく。それと、新作をＸ68Ｋで１本出します。ノヴェルウェア、『コロニー（仮称）』。ＳＦモノ超大作のこちらもよろしく！

システムソフト

NEWS：かの黒田幸弘氏のゲームデザインによる本格的な戦国シミュレーションゲーム『天下統一』を現在開発中です。戦国の智将の研ぎ澄まされた英知に果して君はどこまで迫れるだろうか。
TOPICS：博多の街は山笠の時期。人も街も祭り一色です。

ジャスト

Ｘ68Ｋユーザーの皆さん！　長い間お待たせしました。『美奈子』からあとのソフトになりますが、あの『天使たちの午後』シリーズがＸ68Ｋに移植されることになりました。発売日はまだ未定ですが、首を長くして待っていてください。

シンキングラビット

『倉庫番パーフェクト』ますます制作快調です。
全国から自信作も集まって、もう開発室は熱気ムンムン。あつくなってきたぞー!!
今年の夏は、『倉庫番』できまりだねっ！　ワープロノベルズ『カサブランカに愛を』も絶賛発売中。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New ソフトかわら版



新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよー!!

夏休み目前で、新作&移植ソフトも大充実。あんまりありすぎて、目移りしちゃうね。でも、遊んでばかりいて宿題をやり忘れたなんてことのないようにね。価格については、特に記載のない場合、消費税は含まれていないので注意だよ。
なお、情報は6月16日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!

新作ソフト

ACT アンデッドライン
MSX2(+)・6800円
T&Eソフト　7月22日

AVG Intruder-桜屋敷の探索-
PC8801SR・6800円
アリス・ソフト　7月15日

ACT A-JAX
X68000・価格未定
コナミ　発売日未定

RPG エメラルドドラゴン
PC9801,PC8801SR・価格未定
バショウハウス　7月予定

RPG キューティーハニー
PC8801SR・8800円
ナツメ　7月予定

SLG 銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集
PC9801,PC8801SR・価格未定
ボーステック　9月予定

RPG クォーター・スタッフ
PC9801,X68000・各9800円
スタークラフト　9月予定

AVG CRESCENT MOONがある
PC9801V・6800円
アリス・ソフト　8月予定

ACT 激突ペナントレース2
MSX2(+)・価格未定
コナミ　7月下旬

AVG コロニー(仮称)
X68000・価格未定
システムサコム　9月予定

AVG 私鉄沿線殺人事件
PC9801,PC8801,MSX2・各8800円
クレスト　9月予定

RPG シルヴィアーナ
MSX2(+)・6800円
バック・イン・ビデオ　9月予定

RPG 素戔鳴
PC9801・価格未定
エニックス　発売日未定

TBL 倉庫番パーフェクト
PC98,PC88,X1,X68,FM77・各6800円
シンキングラビット　発売日予定

AVG ソウル&ボディ
X68000・価格未定
システムサコム　年末予定

RPG ソーサリアン追加シナリオvol.4宇宙からの訪問者
PC8801SR/VA,X1t・各3500円〔税込〕
ブラザー工業タケル事務局　7月予定（98版は発売済）

SLG 斬【ZAN】～陽炎(かげろう)の時代(とき)～
PC9801VM・価格未定
ウルフチーム　9月上旬予定

RPG ダーク・レイス
PC9801V・8800円
アーテック　7月予定

SLG 天下統一
PC9801・9800円
システムソフト　7月下旬

AVG ディストラクション　白と黒の伝説
PC9801,PC8801,MSX2・各7800円
ソフトスタジオWING　7月末日

☞引き続き「ソフト伝言板」をどーぞ

スキャップトラスト
いよいよ試験ですネ。試験勉強の合間にゲームって最高だと思うヨ。ただし、休憩の30分間だけだヨ。この期間をのりこえれば、あとはるんるんの夏休みサッ！　1カ月間、好きなだけゲームを楽しめちゃうんだから、今はがまん、がまんの子でがんばってネッ！

スタークラフト
これが掲載されるころには、X68Kの『ローグ・アライアンス』のデバッグで火の車だろうなあ～。早く『ローグ・アライアンス』を終えて、充電しなおして、年末の大作に向けてがんばらなくっちゃ。今年も暮れの超大作に読者の皆さんも期待していてくださいね。

ソフトスタジオWING
今回は、音楽についてひと言!!
やっとボーカルが見つかり、社員＋知人でバンド【kb.4人＋Vo.1人】をつくりました。バンド名は、Ele nomode、無国籍ロックをめざしています。早くCDをつくり、イギリスのミュート・レーベルに送り、ギグもやるぞ!!

T&Eソフト
『RW（ルーンワース）』が、ついにみなさんの目の前に出現しました。これまでのRPGの全てを吸収し、さらにもう1歩高みに至った、まったく新しいスタイルのRPGの誕生です。今月からコミックとあわせて『RW』の世界設定も連載開始!!
ガンガン期待してね。

テクノソフト
メガドライブ用『サンダーフォースⅡMD』は買えたかな？
1日で売り切れてしまって、ごめんね。買った人は早速オリジナルCDを手に入れようぜ!!

データウエスト
PC88SR、FM77、X1のユーザーのみなさん。お待たせしました！『デュアル・ターゲット 第4のユニット3』がついに発売されます!!
MSX2、X68K、PC98版を横目で見ていた君も、これで大満足だ!!
ハイグレードなCGが君の頭をかち割ることまちがいなし!!

デービーソフト


東芝EMI
Q：毎月1回、だいたい決まった時期にやってくるものナ～ンだ？
A：アレだよ！　アレ!!　この原稿のメ切なんだよ～んってなところで今日もがんばっている東芝EMIを、これからもよろしくネッ！

ナツメ
『魔浄理子』のPC98への移植作業も、ヤマ場を越えスタッフもホッとひと息。PC88では容量の関係でできなかったプログラムもバッチリ追加できました。ほぼ企画が全部実現できた、という喜びにひたっておりますが、皆さんバージョンアップした『魔浄理子』に乞うご期待！

日本テレネット
日本テレネットイメージガール・優子オーディションは、大反響の中6月30日をもって締切りました。たくさんの投票ありがとうございました。得票数1位の候補者が“優子”となって、9月号の広告ページで発表されますのでお楽しみに。『ヴァリスⅡ』よろしく！

日本ファルコム
お待たせしました！　ついにイース最新作の発売日が決定しました。3重スクロールで美しく流れていく風景、手に汗にぎるアクションシーン。そして臨場感あふれるBGM。どれを取っても最高のデキに仕上がってるよ。今のうちからおこづかい用意して待っててね。

バショウハウス
『エメラルド・ドラゴン』、なんとか、7月中に発売したかったのだが、以外にも、というか予定通りというか、9月8日になってしまった。毎度思うことだが、やはりマップがデカイのだなー！　と。現在、生みの苦しみをイヤというほど味わっているのだっ！

SOFT EXPRESS

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
SLG	南海の死闘(大海令追加シナリオ)	PC9801・価格未定	アートディンク　発売日未定
TBL	麻雀狂時代SPECIAL II	対応機種未定・価格未定	マイクロネット　8月予定
ACT	夢幻戦士ヴァリスII	PC9801,PC8801SR,MSX2・各8800円	日本テレネット　7月予定
ETC	メイキング・オブ・Miki	PC8801SR・5800円	クレスト　7月14日
ACT	妖獣機甲兵 Wer Dragon	PC8801SR・8700円	アルシスソフトウェア　7月中旬
SLG	ライヒスリッター	PC9801・価格未定	エニックス　発売日未定
AVG	Rance -光をもとめて-	PC9801V・6800円	アリス・ソフト　7月15日
SLG	連合艦隊	PC9801・価格未定	光　栄　発売日未定
RPG	ワンダラーズ・フロム・イース	PC9801,PC8801SR・各8700円	日本ファルコム　7月予定

移植ソフト

機種	タイトル(機種・価格)	メーカー・発売日
PC98	●怨霊戦記 (PC9801・9800円)	ソフトスタジオWING　7月末日
PC98	●ハイドライド3 SV (PC9801・7800円)	T&Eソフト　発売日未定
PC88	●デュアルターゲット 第4のユニット(PC8801SR・7800円)	データウエスト　発売日未定
PC88	●シュヴァルツシルト (PC8801・9800円)	工画堂スタジオ　発売日未定
PC88	●信長の野望・戦国群雄伝 (PC88VA・9800円)	光　栄　7月中旬
PC88	●バランス・オブ・パワー (PC8801SR・12800円)	アスキー　7月14日
PC88	●ローグ・アライアンス (PC8801・9800円)	スタークラフト　9月予定
MSX	●アークテック (MSX2・5800円)	ポニーキャニオン　7月21日
MSX	●A列車で行こう (MSX2・7800円)	ポニーキャニオン　8月21日
MSX	●銀河英雄伝説 (MSX2・価格未定)	ボーステック　発売日未定
MSX	●クリムゾンII (MSX2(+)・7800円)	クリスタルソフト　発売日未定
MSX	●シュヴァルツシルト (MSX2・9800円)	工画堂スタジオ　発売日未定
MSX	●探偵団X (MSX2(+)・7800円)	ハート電子産業　発売日未定
MSX	●テトリス (MSX2(ROM)・6800円)	ビー・ピー・エス　8月上旬
MSX	●D.C.コネクション (MSX2(+)・8800円)	リバーヒルソフト　7月予定
MSX	●野球道 (MSX2・7700円(税込))	ブラザー工業タケル事務局　8月予定
MSX	●ローグ・アライアンス (MSX2・9800円)	スタークラフト　8月予定
X1,X68000	●銀河英雄伝説 (X68000・価格未定)	ボーステック　発売日未定
X1,X68000	●デュアルターゲット 第4のユニット(X1t・7800円)	データウエスト　発売日未定
X1,X68000	●天使たちの午後・III (X68000・8800円)	ジャスト　7月上旬
X1,X68000	●ローグ・アライアンス (X68000・9800円)	スタークラフト　7月21日
X1,X68000	●シャティ (X1t・8800円)	システムサコム　発売日未定
X1,X68000	●ローグ・アライアンス (X1・9800円)	スタークラフト　9月予定
FM	●囲碁II (FM TOWNS・14800円)	アスキー　7月下旬
FM	●ソフトでハードな物語II (FM TOWNS・9800円)	システムサコム　7月中旬
FM	●デュアルターゲット 第4のユニット3(FM TOWNS・7800円)	データウエスト　8月予定
FM	●デュアルターゲット 第4のユニット(FM77・7800円)	データウエスト　発売日未定
FM	●LINKAGE(第4のユニット1,2パック)(FM TOWNS・9800円)	データウエスト　8月予定

パック・イン・ビデオ
本号が出るころにはPC98シリーズ『実戦ビリヤード』も発売になっていると思います。もうプレイされたでしょうか。内容的には奇をてらったものではなく、実戦を意識した正統派のつくりになっています。PC98ならではの美しい画面で存分にお楽しみください。

ハート電子産業
ユーザーの味方ハート電子がまたまたやります！　好評発売中のパロディーAVG『探偵団X』の幻のシナリオ『不思議な缶詰の巻』をもれなくプレゼント！　PC88SRのみです。希望の方は機種年齢を書いて送料+手数料として切手420円分を同封し、当社、幻係まで。

ハミングバードソフト
拝啓　1カ月のごぶさたですが、みなさまいかがおすごしでしょうか？さて、お待たせいたしましたが『SPRITE EDITOR PRO-68K』の『テラッツォ』が7月8日発売になりました。遅れてご迷惑をおかけしましたが、きっとご満足いただけるものと存じます。　敬具

ビクター音楽産業
梅雨入りの季節です。いやでも家の中の生活が多い季節ですが、そんな時には『やじペナ』で気分直しがお奨め。プロ野球では世間の予想に反して「するめ野球」が首位戦線を走ってますが、今後を『やじペナ・1989データ』で先取りするのもおもしろいのでは。

ビー・ピー・エス
先日、この伝言板のネタを探しに開発室へ入っていき、めぼしいものをとウロウロしているところをかの『TETRIS』開発チーフプロデューサーN氏に発見され、一気にモニターの電源をOFFされてしまいました……。来月の伝言板のネタが心配な今日このごろです。

ブラザー工業タケル事務局
『ソーサリアン追加シナリオVol.4宇宙からの訪問者』って知ってる？オトナじゃ～ん！　じゃ、買うとオリジナルディスクケースがもらえるって知ってる？　オトナじゃんオトナじゃん！　PC88版が7月中旬、X1版が下旬の発売ってのも知ってる？　完璧にオトナじゃん。

ブレイン・グレイ
ブレイン・グレイは楽しいな！
レキシをつくるGAMEだよ。
イマ、買わないと遅れちゃう。
ンーっと、すっごいFM TOWNSだ
グレイテスヒッツ！『ハルマゲドン』
レンタルなんかでやらないで。
イつもこんなんですんまへん。
でわまた。来月

ボーステック
『銀河英雄伝説』のファンのみなさま。パワーアップ&シナリオ集では、同盟軍側でもプレイでき、部隊の数もグンと増え、同盟軍のパラメータも見えるようになります。パッケージにはポスター、キャラクターステッカーなども入る予定です。楽しみにしていてください。

ポニーキャニオン
7月21日発売の『アークティック』MSX2版は簡単な操作でプレイできる、ものすご～く奥深いアクションパズルゲーム。はっきりいってハマります!!
また新作ソフトのテレフォンサービスも始まりました。東京03(236)2000です。みんなヨロシクね!!

マイクロキャビン
みんな『XaK』やってるかぁ～い！もう、君はニルの箱を見つけることができたカナ？　ニルの箱を見事バヌワの町のフェルバーウに届けることができた君。あんたはエライ！そんなあなたに、もれなくプログラマーより愛のくちづけをプレゼント！これは見のがせないぞお！

マイクロネット
こんにちはパプコバです。現在は5月26日。この号が出るのは7月。つまり、7月ごろ起きることを予想して書くのでありました。
『麻雀狂時代スペシャルII(仮題)』が、堂々の近日発売になります。皆様、ぜひお買い求めくださいますようにに、お願い申し上げます。

リバーヒルソフト
『D.C.コネクション』PC88版は発売中、MSX2版は好調開発中です。さて、おなじみJBがワープロ界に遂にデビュー！　ラブレターを打つだけがワープロじゃない。ゲームだってやってしまう。ワープロノベルズ『闇に翔ぶ天使たち』、ワープロショップで発売中です。

BURAI

リバーヒルソフト☎092-771-3217／PC88SR、PC98／価格未定

Super Soft Express

「ども、飯島でぇす」…その電話を受けた瞬間、コンプの副編集長は、おもわず得意の寝たふり攻撃に入ったという。まさか、あの飯島氏が電話をかけてくるとは…！

ゲームの怪人・飯島氏が新作ひっさげて復活だ!!

それにしても、彼はいままで、いったいドコにいたのだろーか？　カエルじゃあるまいし、冬眠してたなんていわせねーぞ。それとも彼はカエルだったのか？　（あり得る）。とにかく、突然の電話攻撃に、一瞬パニック状態におちいった編集部。が、しかし。コンプは「闘うパソコンゲームマガジン」である（表紙にそー書いてあるだろ）。だれと闘うのかイマイチわかんなかったけど、きっとありゃ、飯島氏のことだったんだなっ。よっしゃ、何を聞いても、も一驚かないぞ！「じつはいま、九州にいます」。ガチョーン！　いきなりそんな遠くから電話かけてくるなよ、さっそく驚いちゃっただろっ。「リバーヒルソフトからボクの新作が出るんです」「新作って『妖怪変紀行』でっか？」「わはわは、ちがいますよ。『ＢＵＲＡＩ』とゆーＲＰＧなんです。これはスゴイですよぉ。キャラクターデザインはアニメの『聖闘士(セイント)星矢』の荒木伸吾さん、音楽はＳＨＯＷ－ＹＡ、シナリオはこのボクですからね、ズゴズゴ（鼻息の音）」。なるほど、確かに異色の（異形の？）メンバーである。んじゃ、いったいどんな物語なのか？　飯島氏から聞きだしたストーリーをざっと紹介しよう。

ここキプロス星には、ひとつの伝説がある。闇の神ダールの復活とともに、光の神リスクが目覚め、戦いが始まる…というものだ。うーむ、まさしく飯島氏とコンプの関係ではないか。そしてゲームは、その伝説が現実になったところから始まるのであーる。

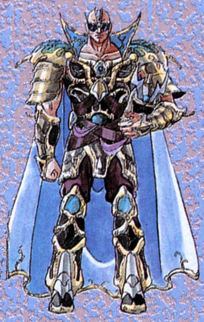
闇の神ダールに仕えるビドー&七獣将

ビドー・クレラント



▲こいつが悪の親玉・飯島…もとい、ビドーである。2枚目風だね

木獣将ゾルトバ



▲モヒカン頭のホモ男（ホントにそーゆー設定）。マッチョな方♡

水獣将バルバラ



▲敵ながら美人のおねーさま。ひざまづいてドレイになりたいぜっ

風獣将リー



▲こいつは、たいへんモテる男であるそーな。ちっ、気にくわねー

天獣将サイモン



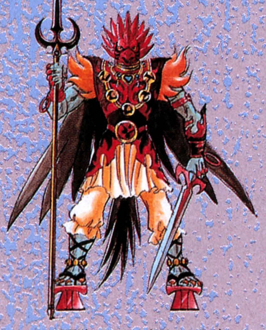
▲その昔、こーゆーウルフカット頭が流行したもんだ。なつかしー

気獣将ハジャ



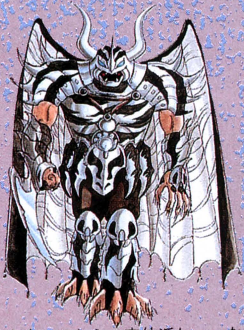
▲うーむ、不気味ちゃ。謎の覆面男ハジャ様である。死神みたい…

火獣将ガスロ



▲カラス天狗みてーなヤツだな。コトバしゃべれるんだろーか？

地獣将マントス



▲んま、こちら、肉体派ねぇ。なにかスポーツやってらしたのぉ？

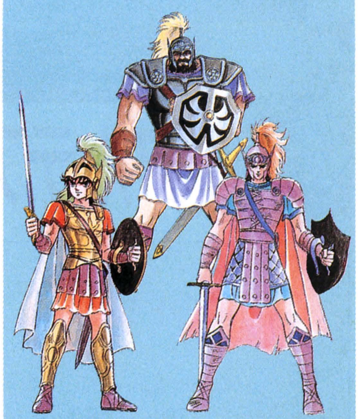
キャラクターデザインは荒木伸吾氏、音楽はSHOW－YAの豪華スタッフだ!!

とゆーワケで、まずはキャラクターの顔ぶれを見ていただこう。悪の化身ビドー&七獣将。こいつらが闇の神ダールを復活させたヤローどもだ。そして、ダールとともに目覚めたリスクは、キプロスの幼い王子のからだに宿る。ところがその王子を守る三銃士ときたら、登場早々、ビドーの部下に倒されちまうのである(なさけなや…)。そこで三銃士のひとりダニエルは王子に光の結界を張り、首飾りを空に放って、王子を守る勇士たちを捜させる。その首飾りの8つの玉が、それぞれ見つけた8人の勇士…それが、この物語の主人公・八玉の勇士たちってワケなのだ。

ゲームは、勇士ひとりひとりの冒険(おのおのが旅の目的を持っていて、それをクリアしないと王子のもとへ行けない)と、全員が集まってからのビドー軍との戦いの、2部構成。8人の冒険は、SLG風ありAVG風ありと、それぞれ個性的な内容を誇る。さすが飯島&豪華スタッフ、かなりの力作と見たぞ。イヂワルしないで早く出してね。



キプロスの三銃士



▲光の神リスクの化身である王子を守る三銃士。左からシャッフル、タロス、ダニエル。惜しくもビドー軍に倒されるが、彼らの遺志は八玉の勇士に受け継がれる

光の神リスクを守る八玉の勇士たち

ザン・ハヤテ



▲本業は海賊。ビドー軍の刑務所を脱獄して、王子のもとへ急げ!

リリアン・ランスロット



▲初恋の男を捜して旅する針使い。彼女の冒険はAVG仕立てになる

幻 左京



▲おおっと幻妖斎か!? 彼は竜の一族の頭領サマなのだ。ステキ♡

クーク・ロー・タム



▲念術師一家のひとり息子。気弱な少年だが、すごい力を秘めてる

ゴンザ・プロット



▲ウォッシュ族の青年。両親のカタキを討つべく旅をしているのだ。

マイマイ・プロット



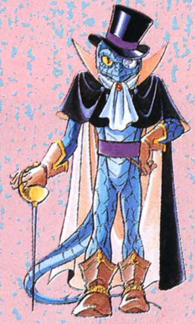
▲ゴンザの妹。おしゃまなオテンバ少女なのよん♡ よろぴく!

アレック・ヘストン

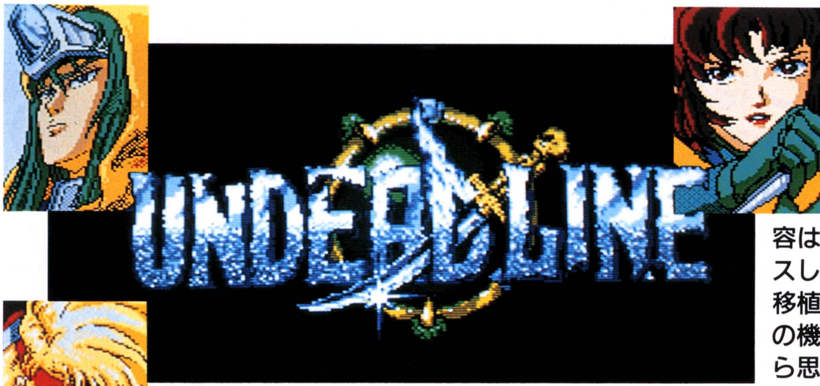


▲占い師の長老である。老骨にムチ打って戦っちゃうぞ、ピシピシ

ロマール・セバスチャン7世



▲リーザズ族の貴族。ただのトカゲじゃない、SLGするトカゲだ



『サイオブレード』以来のT&Eソフトの最新作、『アンデッドライン』が登場だ。ジャンルにとらわれないゲームづくりが得意なT&Eソフトらしく、その内容はというとRPGの楽しさをミックスしたシューティングゲームなのだ。移植性にとらわれることなく、MSX2の機能をフルに使っている自信作だから思わず期待してしまうのだ！



アルテア姫を救い、王国ジタンを守れ!

SOFT EXPRESS

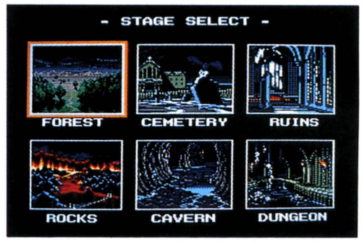
アンデッドライン

MSX2 3.5D 6800円〔税別〕

T&Eソフト ☎052-773-7770



▲主人公はこの3人から選ぶ。攻撃や防御の方法もちがっているから好きなキャラを選ぼう



▲ステージの選択。各ステージには特徴があるので、攻略しやすい面から攻めよう

古(いにしえ)より、6つの魔界との接点「結界」に囲まれた王国ジタンのひとびとは魔物と戦ってきた。かつて、偉大な魔道士ロシュファが「結界」を封印していたのだが、のちに無能な魔道士によって破られてしまったのだ。

現国王は魔物たちとの戦いに疲れ、病床に伏してしまった。若き王女アルテアが国王の代理として戦っていたが「結界」の影響はジタン城にまでおよんでしまった。

戦士レオン、魔道士リィノ、忍者ルイカは「結界」を封じる6つの「ロシュファの魂」を奪い返すために旅だっていく……。

ステージは森林、墓場、廃墟、岩山、洞窟、地下水路の6つから構成され、各ステージの最後には「ロシュファの魂」を持ったデカキャラが待っている。どのステージをプレイするかは自由に選べるから、自分にあったステージから攻略できる。すべての面が終わったら謎の最終ステージだ。ここですべての謎が解明されるのだ。

アルテア姫は君を待っている！

ワンポイントチェック

同じ面でもキャラによって、アイテムが変わったり、細かいところも凝っているのに注意！



▲宝箱のなかにはいろんなアイテムが入っている。パワーダウンのアイテムもあるから要注意



▲隠れている妖精を取ると経験値などがアップする。しかし、捜し出すのが大変だ



▲森林ステージのボスキャラ。こいつを倒すと「ロシュファの魂」のひとつが手に入るのだ



▲無敵薬を取ると、一定時間移動スピードが最高速になり、敵の攻撃にも無敵になるのだ！



▲主人公にはその性格によって得意な防御がある。魔道士はこのとおり、透明になれる



▲墓場ステージのボスキャラ。無数の髑髏(どくろ)が襲って来るのを避けながら、攻撃を加えるのだ！

魔物を倒しアルテア姫救出に向かう、3人の若き勇者たち！

戦士レオン

レオンは戦士だから、基本の攻撃は剣で、楯を前面に出して敵の攻撃を防御する。パワーは強いが、魔法は不得手で、動きは普通。「とにかく敵をやっつけたい！」というプレーヤーにおすすめ。



▲パラメータの設定画面。前のステージで取った妖精の数によって、パワーアップ！



▲戦士の通常武器は剣だ。得意の武器関係はやはり投げナイフや斧。つまり、刃物だ

魔道士リィノ

リィノはウイザード。火炎弾で攻撃し、姿を消すことで敵の攻撃から逃れる。パワーも動きもあまり良くはないが、アイスや精霊などのオプション武器を取ると攻撃力はすごい。けっこう、おいしい選択だ。



▲パラメータのどこを強化すれば良いのか、非常に悩むところだ



▲魔道士の通常武器は火炎弾だが、防御がとくに優れている。ヒット＆アウェイだ！

忍者ルイカ

ルイカは忍者。忍者といえば攻撃は手裏剣、防御はジャンプというのが定番だ。パワーや魔法はまあまあ。動きは速い。3人のなかでいちばんバランスがよいが、ジャンプで防御というのはなかなか辛いものがある。



▲見てのとおり、忍者はバランスがよいので、シューティングはやりやすいぞ！



▲忍者の通常武器は手裏剣。そして、ブーメラン、火炎放射器が得意の忍法（？）だ

これが宝箱から出てくるオプション武器だ！

斧



▲射程距離は短いが破壊力はなかなかのものだ。使い勝手もまあまあ

火炎放射器



▲威力はあるのだが、パワーアップしないと使いにくいので注意が必要だ

アイス



▲破壊力は抜群、射程距離も長い、連射もＯＫと三拍子そろった武器だ！

投げナイフ



▲三方向に飛ぶのは便利だけど、威力はいまいち。パワーアップすれば使える

ブーメラン



▲投げると自動的に敵に向かってゆくのだけど、けっこう不便なときもあるのだ

精霊



▲自分の分身がでてきて活躍する。攻撃力が2倍、3倍になるのでうれしいな



昨年、その完成度の高さで一大センセーションを巻き起こした『激ペナ』が、いま、新しく生まれ変わる。MSX₂初の完全スクロール野球ゲーム『激突ペナントレース2』。新システムを満載した新星『激ペナ2』は、まさに野球ゲーム界期待の星だ！

ほとばしる臨場感、これぞ野球の決定版！

SOFT EXPRESS

激突ペナントレース2

MSX₂ R 6300円（予価）

コナミ ☎03-264-5678

さて、プロ野球もシーズンたけなわ。そんな最中、老舗（しにせ）コナミからは『激ペナ2』がいよいよお目見えだ。

『激ペナ2』最大の特徴は、MSX₂の野球ゲームでは史上初の完全スクロール。外野へよどみなく流れる画面の様子は、まさになめらかのひと言に尽きる。その他にジャンプしてボールをつかむファインプレーなんてのもあり、手に汗握るドラマチックなゲームが展開されるのは、まずまちがいないぞ。

かたや、ペナントモードにはいっそう細やかな設定がされている。前作とちがいペナントレースはカレンダーに沿って行われるため、しっかりとした投手ローテーションを組まないと、いつの日にかメッタメッタに打ち砕かれてしまうのだ。

ひとつのチームの選手数は前作より4人増えて計20人。ユニホームの色も変えられるし、前作のチームをこちらに持って来ることもできる。野外で屋内で若き獅子達の黄金のバットが炸裂！この夏は熱く燃えそうだ！

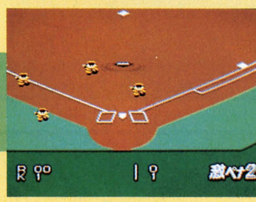
ワンポイントチェック

前作の良さを失わずに、新しい工夫を凝らしてある。本当にていねいにつくってあるのがグー！

あの『激ペナ』を超える優れた演出のかずかず！



▲ピッチャーを選ぶときもひとめで選手の特徴がわかるぞ



▲チェンジのたびにスコアボードが画面下に。気分はもう生中継！

新たなる戦場、二大球場特別比較！

『激ペナ2』では、なんとふたつの球場から好きな方を選ぶことができる。よく特徴を把握してから、試合に臨みたい。

「みどりスタジアム」は自然の美しい縦長球場。センターまでは122メートルだ。





一方「たまごスタジアム」は全面人工芝の横長ドーム球場。センターまでは120メートル。





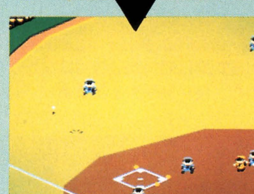
鮮やかなスクロール！



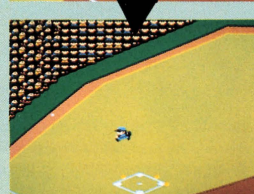
◀打った！うまく流して一塁へダッシュ！



◀打球は三遊間へ。おーっと抜けたか！



◀レフト前だ！ボールはさらにころがって……



◀長打コースだ。いっきに二塁へ駆け抜けろ！

 ※画面は開発中のものです。





RPG、AVG、ACTにSLG……あらゆるジャンルのゲームをつめこんで、バラエティ度100%の『ディスクステーション』フロム〝コンパイル″！　またまた新作を出してくれました！　毎月、マシンガンのように発売される値段も安く、楽しいこのシリーズこそ、MSX2ユーザーの救世主だね！

『ディスクステーション』、今度はスペシャル!!

SOFT EXPRESS

ディスクステーション スペシャル＃3

MSX2 3.5D　3880円　〔税別〕
コンパイル　☎082-263-6006

ETC　ねえねえ、そこのＭＳＸ2を持っているあ・な・た♡　出るんですよ。あれが！　え？　あれだけじゃわからない？　あれっていったらあれですよ。安い値段でひとつ買うと３度おいしい『ディスクステーション』がまたまた出てしまうんですよ！

今回は〝スペシャル＃３″ということでお値段の方は3880円といつもより高い。しかし…しかぁし!!　そんなことなどまったく気にならないくらい中味が充実しているんだな、これが！

今回収録されるゲーム、『ランダーの冒険II』はコンパイルのペットマーク(？)ランダー君が星々を冒険し、敵を倒し、お金と経験をため、新しい兵器を買ってパワーアップしていくというオーソドックスなＲＰＧだ！　愛と勇気のＡＶＧ『メガスオンＺ』の方も忘れちゃいかんよ！

RPG ランダーの冒険II

アルカリ星という小さな星で一夜にして若い女性達が消えるという事件が発生。それを救うべく宇宙刑事ランダーが立ち上がる！



▲ライフル、サーベルなどの武器から、エンジンまで、なんでもござれ



▲ハ、ハア…そうですか…私にはよくわかるような気が…いや、失礼しました



▲やや っ、敵だ！　射撃戦をするべきか、格闘戦をするべきか、それが問題だ



▲ランダー君は機動メカ・モビルシャーツを駆って、宇宙の星々を飛び回るのだ

AVG サムライダー メガスオンZ

現代の日本を舞台に繰り広げられる侍王と邪神王の伝説。人としての愛と勇気をテーマにしたAVGだ！


▲ゲーム画面はコマンド選択方式でストーリーにのめり込めるぞ。愛と勇気というテーマをどう見せるか？


▶〝ズバァッ！″…とビジュアルシーンです。キレイでしょ？


◀〝ヌオォォ！″…とビジュアルシーンです。ほんとにキレイでしょ？

その他…

その他にもいつものように読者からのお便りあり、他社のゲームの紹介ありと企画もりだくさん！　今回、ショートプレイ版が収録されるゲームはパンサーの自信作ＡＶＧ『神の聖都（まち）』。詳しくはコンプ先月号を！

ワンポイントチェック

あいも変わらず値段のわりに楽しいソフトパックだ。ランダーなんかは知らんうちにハマるぞ。

エメラルドドラゴン

呪われた国イシュ・バーンに平和をとり戻すためアトルシャンとタムリンが、魔軍に戦いを挑むときがきた。呪いの意味とは？ そして、エメラルドドラゴンの秘密とは!? 広大なストーリーのRPGの登場だ!!

魔軍を倒せ 呪いの秘密を 暴くのだ！

ドラゴンとともに、少女は育てられた……



少女の角笛に答え、いま、勇者が現れる！



SOFT EXPRESS

エメラルドドラゴン

PC8801SRシリーズ 5D / PC9801シリーズ 3.5D 価格未定

バショウハウス ☎03-219-6123

昔、伝説の聖地イシュ・バーンでは、人語を理解できるドラゴンがひとびとと共存し、平和な日々を送っていた。

ところが、ドラゴンだけが何者かの呪いに襲われたため、一族は次元を超えて〝ドラゴン小国〟へ逃げ込んだ。

時は流れ、ある日、ドラゴン小国に難破船が打ち上げられた。どうやらイシュ・バーンの船らしい。船には小さな女の子がひとり乗っていた。女の子は、ドラゴンたちにタムリンと名付けられ、100年ぶりに生まれた翼竜の子どもアトルシャンと一緒に育てられた。12年の月日が経ったいま、タムリンは、アトルシャンにもらった角笛を手に、イシュ・バーンへと旅立つ。だが、そこは魔軍によって殺りくの地と化していたのだ。助けを呼ぶため、タムリンは角笛を吹いた……。

というわけで、角笛によって駆けつけたアトルシャンが主人公となり、タムリンとの冒険が始まるのだ。

彼は、人間に変身したりドラゴンに戻ったりと便利な力を持っているけれど、魔軍を倒すには、味方を増やしたりアイテム集めも必要だぞ。行く手には、ゴーレムを始め手ごわいモンスターが待っているからね。

冒検が進むにつれて、意外な事実が明らかとなっていく…期待していいぞ。

ワンポイントチェック

樹木や川などの障害物をスムーズによけて歩くキャラクターのなめらかな動きにも注意してほしい。



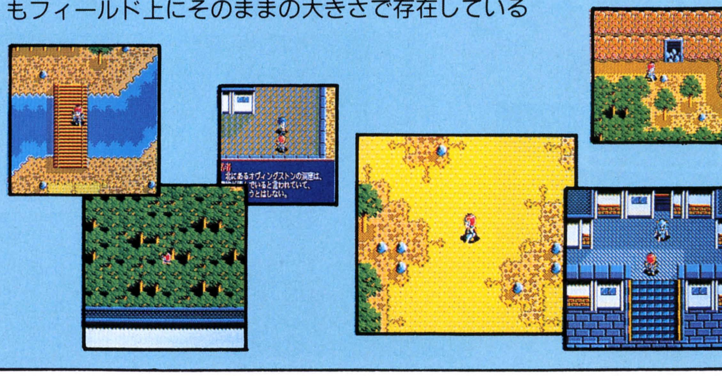
◀持っているアイテムを説明してくれる。銀の鱗(うろこ)は、身につけると人間の姿に変身できる便利なアイテムだ

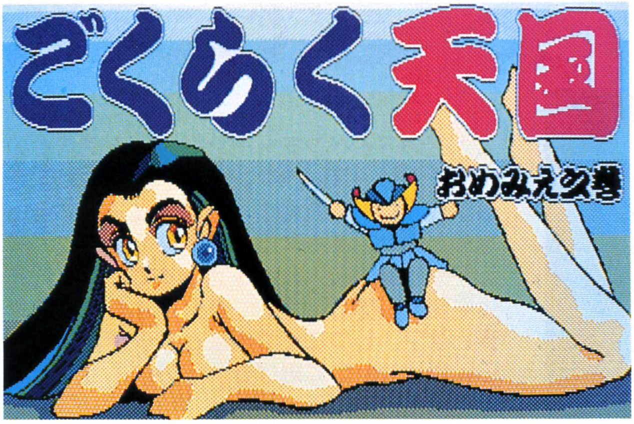


◀味方が増えたら、隊列を変えることも必要になってくる。この画面で、フォーメーションを決定するのだ

フィールドは山あり、川あり、町あり！

魔軍を倒す手がかりを求め、広大なフィールドを探索！ 森に入れば木のカゲにかくれてしまうし、町もフィールド上にそのままの大きさで存在している





さらわれた王女を助けるのが目的という、よくあるタイプのRPGと思いきや、どうやらひと味ちがいそう。HPの代わりに「明るさ」、MPの代わりに「愛」、くら〜い敵をノセて明るくするという変わった"ノリ"でお楽しみもあるぞ！



▲武器屋、宿屋、教会などのある街のなか。敵は出現しないけど、危険なワナが待ってることも

究極の愛を目指しましょう!!

SOFT EXPRESS
ごくらく天国
おめみえ之巻
PC8801シリーズ 5D 7800円〔税別〕
(VAシリーズのぞく)
真実プロ ☎0798-51-1365

『ごくらく天国』は、ちょっぴり(?)Hでとにかく明るいRPG、このノリにわたしはまいっちゃいましたョ！

ゲームは、行方不明になった王女キャルピラーナ姫さがしを王様に依頼されるところから。でもここで依頼を断わることもできるぞ。断わった場合どうなるかって？ なんとここでゲームは終ってしまうんだ。「こんなありふれた設定でごめんなさい」と王様があやまっちゃう！ こんな変で楽しいノリが基本になってるんだ。

さらにプレーヤーのパラメーターにもノリがある！ ノリがいいと強敵も一撃で、ノリが悪いとザコキャラにやられるなんてことも起きてしまう!!

アイテムも「いんばあた」、「ナチュラルハイ」、というぐあいでノリがいいぞ！ そうそう、ノリ屋なんてのもいて重要な鍵をにぎってる。

グラフィック、操作性、ゲームバランスもノリノリによろしい。マニュアルなんか読んでるだけでノリが良くなってくる。『ごくらく天国』おすすめ！

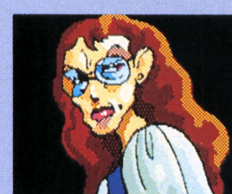


▲ねえ、宿屋のおにーさん「きゅうけい」の50倍もする「スペシャル」っていったいな〜に？

ワンポイントチェック
最初から最後までギャグ＆エッチの明る〜いゲーム。つくりはしっかり、最後まであきさせない。

たとえば敵はこんなやつ！


◀見るからにくらそーなこのおじさんは「中間かんりしょく」と申します

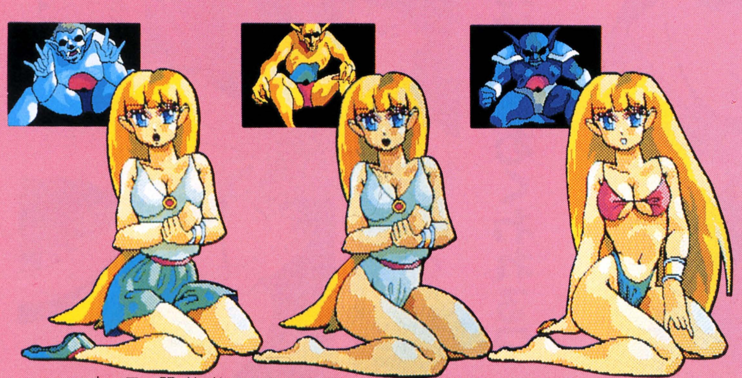

▶まるで教育ママみたいな「ケンケン」は、グチの嵐攻撃をしかけてくる


◀な、なんなんだ！ こいつは？ ポーチが可愛い「よんよん」ちゃん!!

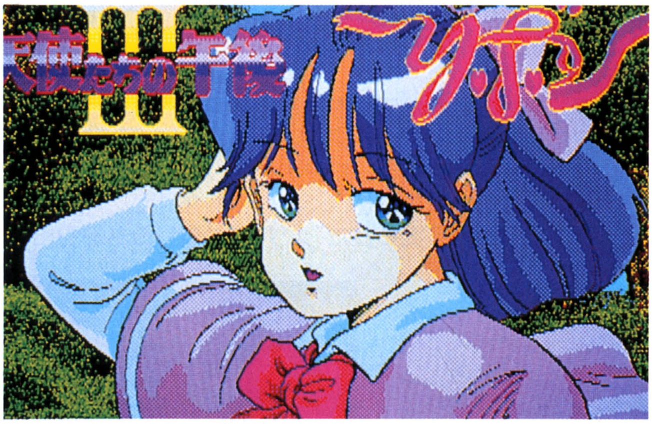

▶ぎゃあー！ 気色わり〜「顔面キョウキ」、こっちよるんじゃねえー!!


◀うっ、重そう！ こいつの名前は「ヘッセ」、なぜだかわかるかな？

はやく〜！ わるいやつらを退治してぇ〜!!


▲女の子の服1枚1枚には呪いがかかっている！ 敵を倒せば呪いが解けて、服が……

禁断のパラダイス、女子高で大暴れ！



大人気のアドベンチャー・ゲーム『天使たちの午後』シリーズ。ファンの熱い要望に応えて、最新作がついに登場！　憧れの女子高教師となった君は、あらゆる困難を乗り越えて、教え子や同僚の美人教師を落とすのだ。藍沢先生を悩ます秘密とは？　美少女 遥(はるか)の家庭の事情とは？　しつこくつきまとう少女、知香から、君ははたして逃げきれるのか！

SOFT EXPRESS

天使たちの午後III
リボン

PC9801シリーズ 5D
PC8801SRシリーズ 3.5D
8800円［税別］

JAST　☎03-706-9766

もはや年中行事になった感があるけど、今年もHソフトの代名詞、『天使たちの午後』シリーズ最新作が登場した。

グラフィックは雰囲気一新。システムも、面倒なコマンド入力式からコマンド選択式になり、ゲームそのものを楽しめるつくりになっている。

今回の舞台は花の女子高。主人公、つまりキミはそこの教師というわけ。まずは下のグラフィックをチェック。今回のメインの女の子たちはこの３人。誰を中心に攻めるかで、結末が変わるマルチエンディングになっているから、好きな娘を選んで欲しい。

正攻法でいくなら、ちょっとおとなしめの美少女遥。最近なにか悩みがあるらしいから、優しくね。まちがえても突き放したりしないように。

年上が趣味なら、同僚の美人教師藍沢先生がおすすめ。彼女も悩みがあるらしいから、なんとかして元気づけてあげよう。

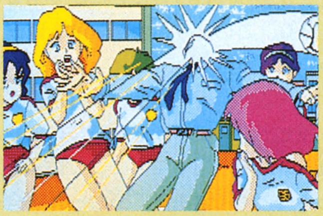
最後に残った知香は、キミに好意を持ってる積極派女子高生だ。とち狂ってスケベ根性まるだしでこういう娘に手を出すと、大変なしっぺがえしを喰らうことになるので要注意。まあ、覚悟さえ決めれば、堕ちてゆくのも楽しいかも知れないけど!?。

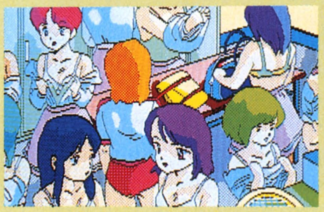
ワンポイントチェック

グラフィックにムラがあるのが気になるけど、ポイントは押さえてあるのはさすが老舗(しにせ)の味。

まさに、この世のパラダイス


▲いつも朝の登校風景がこんなんだったら、早起きもつらくない？


▲女子高生にぶつけられるんだったら、顔面レシーブも痛くない!?


▲これがもし女子高じゃなかったら考えたくもない!!

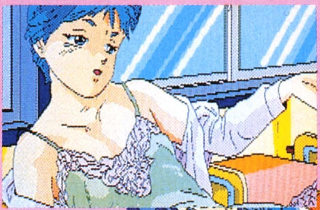
よりどりみどり！ この3人がキミの標的だっ!!

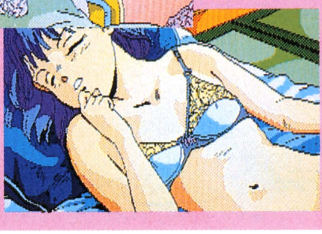

▲同僚の藍沢先生。なぜ泣いていたのか

▲手づくり弁当をほおばるキミを見てほほえむ、けなげな遥

▲なぜかしつこくキミにつきまとう知香

努力は必ずむくわれる？

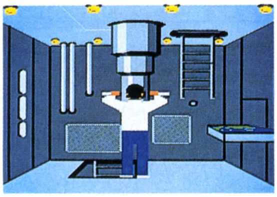
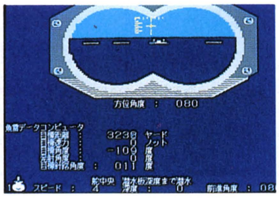

▲憧れの美人教師と、ベッドイン。弱みにつけこんでっていうのが気になるけど…


▲究極の目標、美少女遥とついに×××。淫行教師と呼ばれてもやめられまへん

潜水艦対護衛艦！　静かなる激闘！

サイレントサービス
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 価格未定
マイクロプローズジャパン ☎0423-33-7781

何も戦艦同士の砲撃戦だけが海戦のすべてじゃない。いかにして敵の護衛艦に気づかれずに輸送船団を叩くか、というのがこの潜水艦のリアルSLGのポイントなんだ。本物の潜水艦のデータを元に、つくっているだけあって、緊迫感と細密さは絶賛モノ。知略の限りをつくして戦え！

時代の行方は英雄たちの運命のなかに

王宮騎士物語
PC88VA
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9600円〈予価〉
X68000
NCS ☎03-486-6588

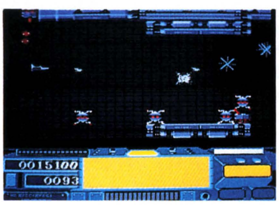


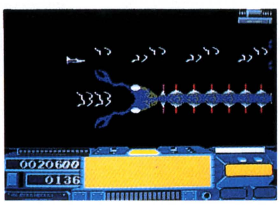
アーサス最強の騎士達「インペリアル・ナイツ」とともに操り広げられるリアルタイムRPG。プレイヤーの行動により、周りの状況は大きく変わり、また、他のキャラクターたちも自由な意志を持って動いているので、君独自の物語が展開される。

難しいだけがシューティングじゃない！

ハイディフォス
MSX₂ 3.5D 7800円〔税別〕
ヘルツ ☎03-371-3012

リアルなグラフィックが、信じられないくらいスムーズにスクロールしちゃうシューティングゲームの登場だ。ゲーム中に出てくる「補給ベース＝PIT」では燃料補給や修理はもちろん、装備の交換や強化、さらには自機の乗り換え（5種類から選べる）までできちゃうから、自分の腕にあわせて遊べるよ。

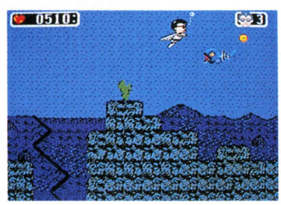




女の子のことなら見さかいのないキミへ！

田代まさしのプリンセスがいっぱい
MSX₂ 3.5D 6800円〔税別〕
HAL研究所 ☎03-252-5561

イメージギャルコンテストで話題を呼んでいるファミコンゲームが、ひと足お先にMSXで登場、はやくも発売中。　難易度自体はそれほどでもないから、アクションの苦手なキミも楽しめる。でも隠しアイテムも豊富で奥は深いぞ。キミは田代アニィとなって4人のプリンセスを救い出すのだ！

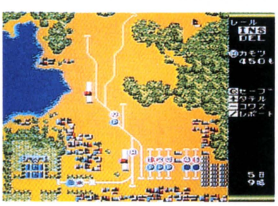
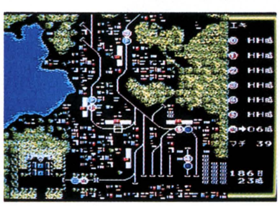




くれぐれも事故のないよう、気をつけて！

A列車で行こう
MSX₂ R 7800円〔税別〕
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

マンモス都市に、無人の荒野に、鉄道敷いて大儲け！　知的な香りを漂わせるSLGの名作が、ついにMSX₂版になって帰ってきたぞ。マップの特色をよくつかんでから線路や駅を設置しないと、会社はアッという間にグシャッと潰れてしまう。君は見事「A列車」を終着点まで送り届けられるかな!?

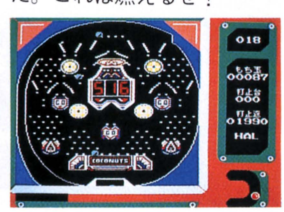



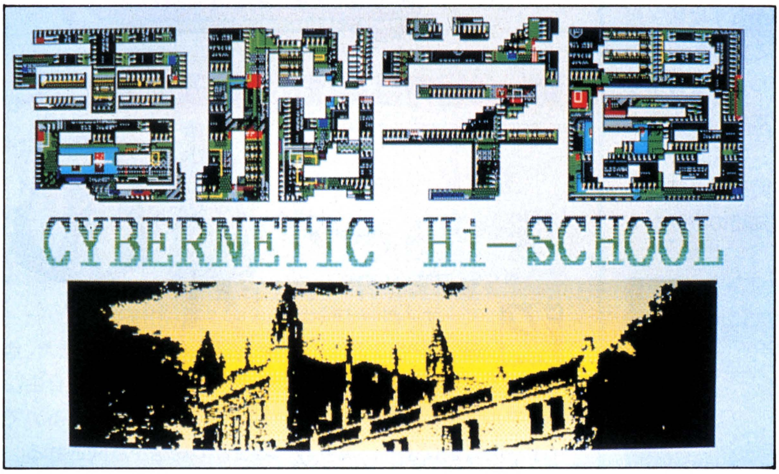
パチンコRPG、MSXに堂々登場！

パチプロ伝説
MSX₂ R 5800円〔税別〕
HAL研究所 ☎03-252-5561

ファミコンでおなじみ、『パチ夫くん』シリーズMSX版がついに出た。18禁のパチンコも、ゲームならキミもOKだ。ポイントはひたすら情報を集め、1台ずつクギを見てまわること。これは、と思った台には腰をすえてかかろう。規定台数を打ちどめれば。その店はクリアだ。これは燃えるぜ！







●ゼネラルプロダクツ／☎0422-22-1980
●PC88SR以降、PC98VM以降／8800円〔税別〕

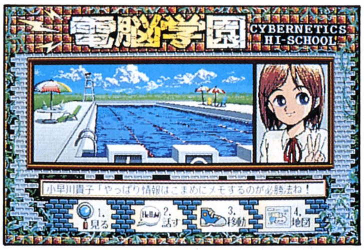
コンプ誌上では、『トップをねらえ！』や福袋のなかの同人ソフトコーナーでおなじみ、あのゼネラルプロダクツがパソコンゲームに進出！　兄弟会社、ガイナックスのブランド名で満を持して贈る、第一弾がこれ！　内容はというと、出題される○×式のクイズに答えれば女の子が服を脱いでいくというムフフゲーム♡　だけど、グラフィックも演出も、凡百のHゲームとはひと味以上ちがうぞ！

あの『オネアミスの翼』『トップをねらえ!』のガイナックスが、パソコンゲーム界に衝撃のしのびこみ！(笑)

ガイナックスの「映像メディア」シリーズ第3弾は、アニメではなくパソコンゲーム！　それも『トップをねらえ！』で健康的なお色気シーンを見せてくれたガイナックスが、本格的にHゲームをつくっちゃうってんだから、本誌の福袋を毎号楽しみにしている人も要チェックだぞ！　気になるグラフィックも、さすがに絵が本職の人たちだけあってびっくりする仕上がりだ。

このゲームの目的は単純明快、クイズに答えて3人の女の子の服を全部脱がすこと！　でもそのためには、まずクイズを出題してくれる女の子を探し出さなくちゃいけないんだ。プレイヤーはアドベンチャーゲームよろしく舞台である「電脳学園」の校内を歩き回り、そこかしこにいる女の子から情報を集める必要があるってワケ。で、無事に女の子を見つけられたら、そこではじめてクイズシーンになるんだ。アニメ・マンガ・SF・特撮などを題材にした問題が25問出題されるから、○×で答えよう。20問以上正解できたら、女の子が服を1枚脱いでくれるぞ。でも、クイズの正解数が19問以下だったら逆に1枚服を着てしまうし、これ以上着れない状態の時にそうなったらゲームオーバーになっちゃうんだ。

一見するとよくある(?)C級のゲームだけど、じつはB級以上の実力を隠し持っているから、予想外のデキの良さにビックリしちゃう人が続出しそう。社長みずから「ゲーム界に忍び込みです(笑)」というように、じわじわとファンをつかんでいきそうだ。

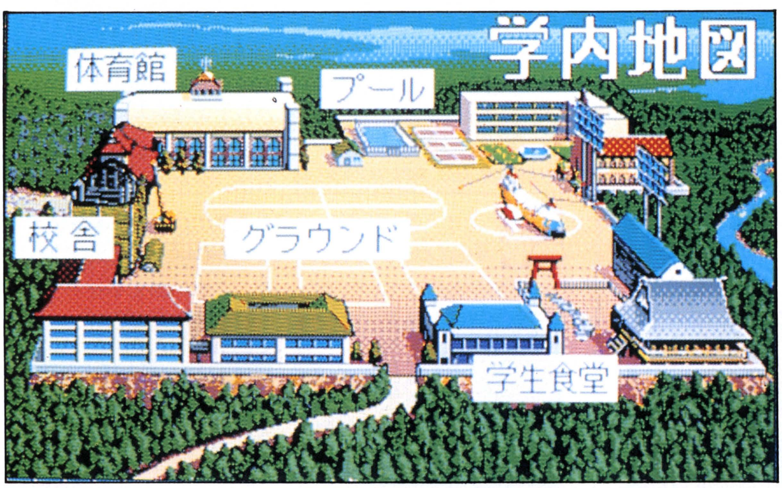


▲アドベンチャーシーンの画面。下にはアイコンが、右にはその場にいる女の子が表示される



▲こちらはクイズシーンの画面。出題者の女の子は、この画面でも服を脱いだ表示になるのだ

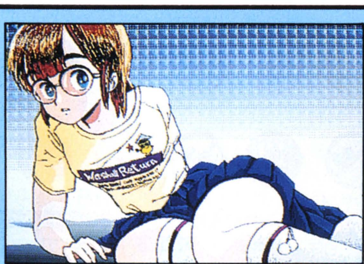
お目当てのあのコはどこにいるのかな？



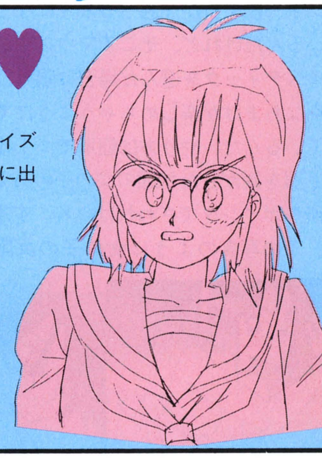
▲「電脳学園」のなかで、行けるところはここに表示された場所。とにかく歩き回ろう！

クイズを出すのは、カワイイ3人の女の子

♥芹沢ひろ子ちゃん♥



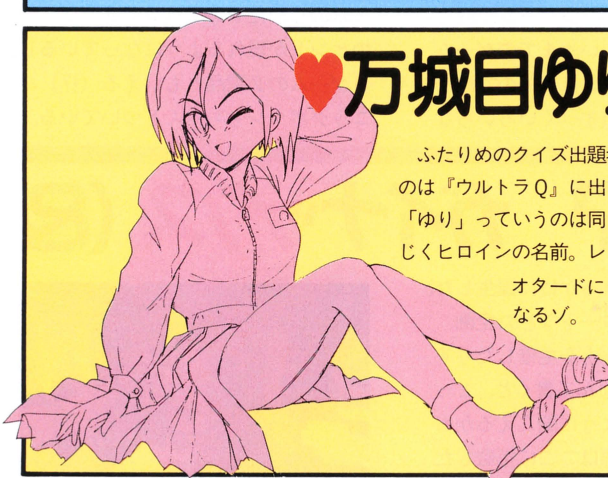


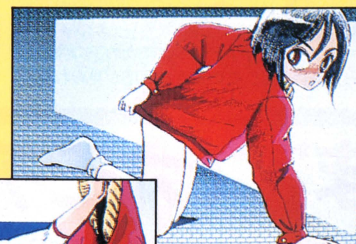


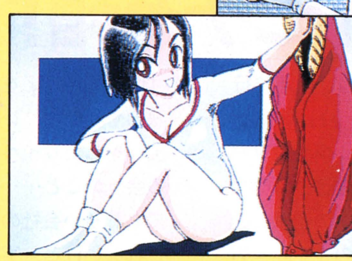
メガネをかけたかわいい女の子で、ひとりめのクイズ出題者。名字の「芹沢」って、やっぱり『ゴジラ』に出てくる芹沢博士と関係があるのかなぁ？　もしかしたら、芹沢博士の娘か孫だったりして……（そんなことないか）。セーラー服姿で登場。

負けるたびにセーラー服を脱いでいくひろ子ちゃん。ふとももものあたりが健康的なお色気をただよわせていてとってもかわいい。

♥万城目ゆり子ちゃん♥



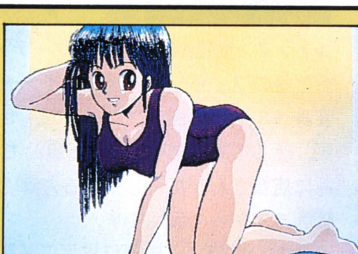




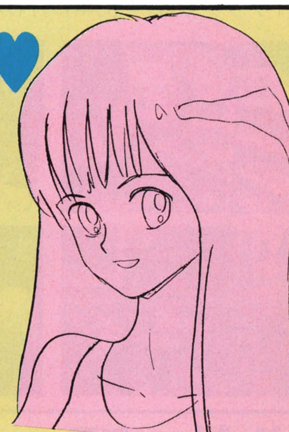
ふたりめのクイズ出題者。「万城目」っていうのは『ウルトラQ』に出てきた主人公の名前で、「ゆり」っていうのは同じくヒロインの名前。レオタードになるゾ。

はじめはジャージとスカートを身につけているけれど、負けると彼女のレオタード姿が見られるぞ。

♥神宮寺しずかちゃん♥





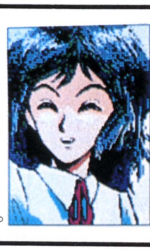


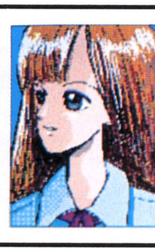
3人め、最後のクイズ出題者。「神宮寺」というのは『海底軍艦』の艦長の名前です。彼女の問題に見事正解するとエンディングとなり、みんなの「おめでとうグラフィック」を見ることができます。スクール水着姿で登場します。

彼女は3人のなかでいちばんウス着をしている。それもそのはず水着なんだものね。でも、水につかったりして、なかなか素肌を見せてくれないんだ。

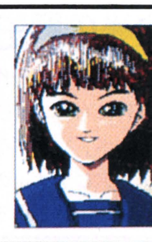
そのほかにも…

クイズ出題者の3人もいいけれど、校内のいろんな場所にいる女の子たちもかわいいコばかり。ここでは5人だけ紹介したけど、全部で20人いるんだ。





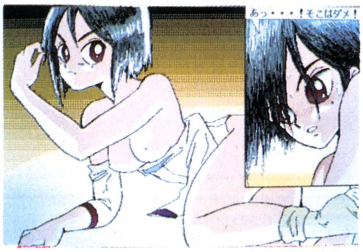






じつはこんなことまで…

ゲームを始めるときに、操作方法をマウス（ジョイスティック）にするかテンキーにするかを選べるようになっているんだけれど、そこでマウスやジョイスティックを選んだ場合に限り、特別なおまけが楽しめちゃうようにできているんだ。やり方は簡単で、１枚でも服を脱がせた状態の女の子のある場所をポインタでさわればＯＫ。すると、下の写真のように女の子の反応が顔のアップとして見れちゃうってワケ（セリフもちゃんと表示されるゾ）。うーん、これを機にマウスを買う人も出てきそうな機能だね！



▲マウスやジョイスティックで女の子の体をさわってあげると、このような反応が見られる



▲エンブロープだけでなく、画面にも表示される禁止事項。上の方はごくふつうなんだけど、下のほうへいくとヘンものがたくさん出てくる！

さて、ガイナックスという会社は、知る人ぞ知るサービス精神豊かな人たちの集まり。ディスクを入れるエンベロープに印刷されている「禁止事項」（上のヤツ）を見れば、どんなノリかわかるでしょ？　しかももともとパソコンゲームが好きな人が多いだけに、いままでのゲームで感じたという「プレイヤーの立場からみた不満」を解消すべくいろいろなところに趣向を凝らしているんだ。グラフィックももちろんそうだし、ゲームに集中できるような機能も盛り込んである。例えばヘルプキーを押すとゲームのしかたやアドベンチャーゲームのヒントが現れるようになっているし、Ｈゲームの必需品ともいえる（!?）パニックボタンもちゃんとついている。

まるでオモチャ箱!?　ガイナックス（&

ゼネラルプロダクツとは、'81年に行われた「DAICON Ⅲ」という日本SF大会をきっかけに誕生した、模型やアパレル（服装）製品などの製造、販売や雑誌の編集、各種イベントの企画、運営などをしたりする会社のこと。一方ガイナックスは、'83年に行われた「DAICON Ⅳ」をきっかけに誕生した、映画やビデオ、レコードなどの企画、製作をしたりイベントを主催したりする会社のこと……なんて書くと、とってもお堅い会社のように聞こえるかもしれないけど、実際はここに掲載した写真を見てもらえればわかるように、とってもヘンな会社なのです。


1


2


3


4

ゼネラルプロダクツ（通称ゼネプロ）とガイナックスは兄弟会社で、同じビルにオフィスを構えているのですが、その入口にはゼネプロのお店があり、じつにいろいろなグッズを販売しています。ウルトラマンや怪獣、エリアル、ダーティ・ペア等のフィギュア、仮面ライダーの変身ベルト、各種ネクタイピン、セル画、そして同人誌etc.（①〜③）。ちなみに店長さんが指さしているのは（④）、仮面ライダーの仮面です。


5

また、オフィスの奥にはアニメ製作室があり（⑤）、『オネアミスの翼』や『トップをねらえ！』の作業の一部はここで行われました。

⑥はゼネプロ、ガイナックス共通の

ガイナックス（ゼネプロ）栄光の歴史！

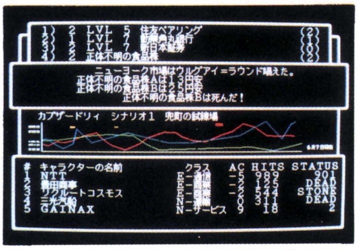
いままでに世に送りだしてきた作品を集めてみた。これ以外にもテレビCF『ハイパー・ロボット・コンポ』や『ドラゴンクエスト　ファンタジアビデオ』の制作など、数多くの作品に関わっている。

DAICON Ⅳの女の子


世にゼネプロの名を知らしめた「DAICON Ⅲの女の子」の成長したバージョンである「DAICON Ⅵの女の子」のフィギュア。

快傑の一てんき


ゼネラルプロダクツ社長・武田康広さん演じる、快傑の一てんきの雄姿。あらゆる所に貼られた「の」の字がオシャレ!?

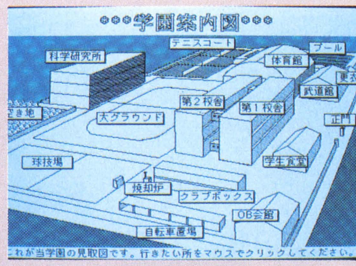


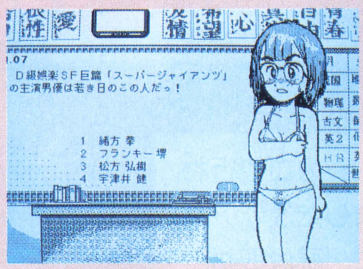
▲ビジネスタイプ『ウィ〇ードリィ』!? パニックボタンでこんな画面にはや変わり!!

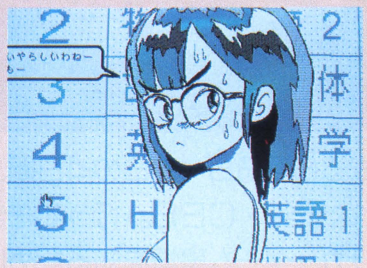
こっそり『電脳学園』をやっているときに、お母さんが部屋に入ってきても、パニックボタン（ホームキー）を押せば、間髪いれず上の画面になっちゃうから安心してゲームができるゾ。また、それぞれの女の子が問題を出しつくしたときはジャンケン・ゲームになるんだけれど、ここまでがんばったごほうびとしてジャンケンに負けてもゲームオーバーになることがないんだ。このあたりの「買った人に損をさせない」っていう意気込みがウレシイね！

なんと、MAC版も出ちゃうのだ！

MACといえばアメリカ生まれのパソコンで、日本製のソフトはほとんど出ていないのが現状。なのにガイナックスときたら『電脳学園』のMAC版も開発中なんだって。ビックリしちゃうよね？ マシンの都合でグラフィックは全然ちがっちゃうとか。







ゼネラルプロダクツって、こんなところ!!

オフィス。われわれが取材している間もバンバン電話がかかってくるわ、掃除はするわ、カップラーメンを食べるわ、スミの方で寝てる人はいるわで、なかなかの盛況ぶり。

続いては社長室からのカット。⑦の左側でMACのマウスを持っている(元ネタはわかるかな？)のがガイナックスの社長・岡田斗司夫さん、右側で髪をかきあげながら電話しているのがゼネプロの出版部長で、サイバーコミックスの編集もなさっている神田善美さん。

⑧は『電脳学園』のグラフィックを担当された赤井孝美さん。パッケージイラストとともにハイポーズ！ 取材時に、パソコン上にグラフィックを描いているところを見せていただいたのですが、その描き込みのすごさには、ただ、あぜんとするばかりでした。なんと髪の毛のハイライトを、とっても細い線でマウスを小刻みに動かして入力していたのですから！ このきれいなグラフィックの秘密は、地道な努力(と根性!?)によるものだったのですね。

さて、ガレージキットやパソコン同人ソフトの即売会「ワンダーフェスティバル’89」が8月12日(土)〜13日(日)に東京都立産業貿易センターで行われますが、これもゼネプロが企画・運営しているイベントです。当日は『トップをねらえ！』の全話一挙公開など、さまざまな催しが行われるとのことですので興味のある方はどうぞ！

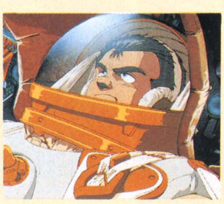
⑧


⑥


⑦

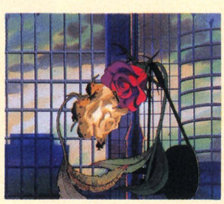

オネアミスの翼－王立宇宙軍

昭和62年3月に劇場公開された劇場長編アニメーション。ガイナックスはこの作品の制作で晴れてデビューした。



GUITARHYTHM

平成元年1月に発売された、布袋寅泰（元BOφWY）のビデオクリップのアニメーションを制作。知られざる一面だ。



トップをねらえ！ Vol.3

平成元年7月に発売されたオリジナルビデオアニメシリーズの最終巻。とくに6話は全編モノクロ、ビスタサイズで話題に。





恒例 コンプティーク in シカゴ
CES
コンシューマ・エレクトロニクス・ショー
取材レポート



去る6月3日〜6日の4日間、シカゴで行われた夏期・CES。行ってきました最新アメリカ・ゲーム事情を知るために、昼は取材、夜は観光と強行スケジュールもなんのその。CES取材レポートのはじまり。

なるほど・ザ・CES！ ゲーム業界の祭典!!

アメリカの有数の商工業都市シカゴ。ここでは、１年中イベントや産業見本市が開催されている。そして、６月とくれば……そう、カンのいい読者ならおわかりね。アメリカゲーム業界の祭典ともいえる夏期・ＣＥＳ（冬期・ＣＥＳは２月にラスベガスで開催）が開かれる場所だ。

で、われわれ佐藤編集長以下３名からなるコンプティーク＆(勝)ファミコン合同取材班は、梅雨どきのうっとおしい日本を離れて、一路シカゴへ。着いた日は、風が強く小雨模様だったけど、翌日からはシカゴ晴れのピーカン。神様にカンシャ、カンシャ!!

ＣＥＳ（毎度同じことを説明するのも恐縮だけど、新しい読者もいることだし……）とは、コンシューマ・エレクトロニクス・ショーの略。つまり、いろんな家電製品を集めたベリービッグな見本市ってこと。このショーには、アメリカ、ヨーロッパなどのソフトハウスもたくさんブースをだし、自慢の新作を展示しているってワケ。新しモノ好きのコンプティークとしては、見逃す手はないと、今回で４回目の取材。

では、取材レポートに入ろう。新作はどこだ〜!?

新作、話題作いっぱい！ 来てヨカッタ!!

さっそく、会場のなかへ入ってみよう。そこはゲーム業界人、バイヤー（ディーラーともいう）の熱気でムンムン。会場はバカ広く、歩くだけでぐったりと疲れる。まぁ、そこはシ・ゴ・ト。高い旅費払って来てることだし、ガンバラなくっちゃネ。

まずは、『パイレーツ』『ガンシップ』と読者諸君にもなじみがあるマイクロプローズ。新作『サムライ』をはじめ、５作品を展示。ステルス戦闘機をシミュレートした『Ｆ-19ステルス・ファイター』なんか、スティリー社





▲シカゴの街並み。うしろ姿の男性は佐藤編集長。ヨッ、ひとりでどこ行くの？



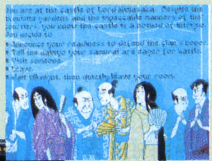
長自ら、コックピットをつくり、デモプレイする気の入れよう。元空軍パイロットだけあって、操縦はお手のもの。地元ニュース番組のＣＥＳレポートにも、NINTENDO同様に紹介されていただけに、もっとも注目されているソフトハウスって感じだった。今回、展示されていたソフトは、マイクロプローズ・ジャパンから、来年あたりどしどしと移植版が発売される予定だということなので、いまから楽しみだね。

さて、マイクロプローズの裏へまわってみると、マイクロプレイとある。ハテ？ と思っていたら、なんのことはない。マイクロプローズの子ども向けブランドで、主にソフト販売を担当している（ところらしい）。ここの販売網を利用しているソフトハウスに、パラゴン、メダリストなどあり、いろいろと新作、予定作を展示していた。とくに、注目したのはパラゴンのマーベルコミックシリーズとして発売される『ドクター・ドゥームズ・リベンジ』と『エックス・マン』の２つのアクションゲームだった。

アメリカでは、上記２社のように、各ソフトハウスが独自の販売網を持っていないところが多く、大手ソフトメーカーの販売網から販売するか、いくつものソフトハウスが寄り集まって販売会社をつくるというところが多いらしい。日本ファルコム、システムソフトなど日本の大手ソフトハウスでつく

注目！ あのソフトハウスの新作が見たい！

マイクロプローズ

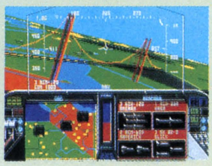


▶新作『サムライ』。ミョーな絵だこと

日本版・パイレーツというべきか、成り上がりゲーム『サムライ』のほかに、『レッド・ストーム・ライジング』『Ｆ-15ストライク・イーグル』『Ｆ-19 ステルス・ファイター』、『エアボーン・レンジャー』と４作品を展示。シミュレーション性の高いゲームづくりには定評がある。



▲『レッド・ストーム・ライジング』



◀『Ｆ-19 ステルスファイター』

マイクロプレイ

パラゴンソフトのマーベルコミックシリーズ。あのスパイダーマン、キャプテンアメリカが画面せましと大活躍の『ドクター・ドゥームズ・リベンジ』は絶対おススメ!!



▼正義の味方キャプテンアメリカ



▼悪の天才Dr.ドゥーム



◀マーベル書き下ろしコミックの表紙!!

キョウダイ

日本のソフトハウス11社（日本ファルコム、システムソフト、リバーヒルソフト…）とブロダーバンドの出資によって、設立された会社。このショーには夏頃発売予定の『マーダークラブ』だけだったけど、２〜３カ月後には、『ハイドライド３』も発売されるということで。ガンバレ、ニッポン！



▲やっと見っけ！『マーダークラブ』画面が見えないのが残念!!

ルーカスフィルム

ここの目玉は、なんといっても「インディ・ジョーンズ最後の聖戦」のゲーム化。それも、アクションゲームとグラフィックアドベンチャーゲームの２作品が発売される。どちらも年代、ストーリーが異なるゲームというからオドロキ。



▲グラフィックアドベンチャーゲームの画面。ナチの家に侵入したのか!?



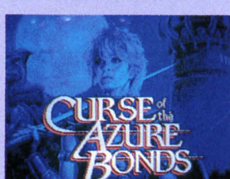
▼で、こっちがアクションゲーム。倉庫のなかでの戦闘みたい

SSＩ



▲これがＳＳＩのブース。ちと寂しいネ

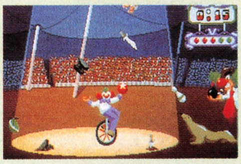
ＡＤ＆Ｄ® ファン待望!! 第４弾『カース・オブ・アジュア・ボンド』が展示されていた。「フォーゴトン・レルム」を舞台としたＲＰＧで、夏には発売。詳細は、本誌安田均先生の〝ＡＤ＆Ｄ® 製作日誌〟を待て!!



▲タイトル画面。日本での発売は、来年かな……!?

マインドエスケープ

ここで、ドタバタコメディ風アクションゲームを1つ紹介。『Fiendish Freddy's Big Top O'Fun』(読み方がわからん)がそれ。キャラクターがメチャクチャにカワイイ。舞台はサーカス場。


◀なんともキャラクターが魅力的

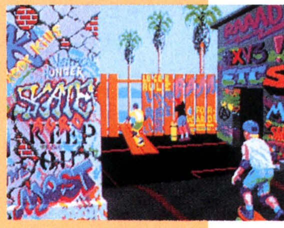

◀『ハーレー・ダビットソン』



◀ハロー、ミスタースポック。IBM版

エピックス

戦略アクションゲーム『プロジェクト・ネプチューン』、銀河系スポーツアクションゲーム『パープル・サタン・ディ』など一度は遊んでみたいゲームが多く、グラフィックもなかなか凝っていた。


▶カラフルな色使いがカリフォルニア的


▶『プロジェクト・ネプチューン』

られたキョウダイのソフトも、ブロダーバンドからの販売となり、ルーカスフィルム、AD&D® コンピュータRPGのSSIだって、エレクトロニック・アーツからの販売という具合だ。日本のように、しっかりとした流通網を確立することはむずかしいみたい。まあ、国土が広く、アバウトな人間が多いアメリカならわかる気もするけどね。

いくつものソフトハウスが集まって、ひとつのブースを形成しているところが多いなか、独自のブースをつくり、ガンバッていたのが、アクション&スポーツゲームならおまかせのエピックスとマインドエスケープの2社。

エピックスで、個人的にオススメソフトはスポーツゲームの『カリフォルニア・ゲームズII』だ。スケボー、ボディーボード、ジェットスキー、スノーボードを使って、波乗り、直滑降と4つのスポーツが楽しめる。なんで、カリフォルニアでスノーボードなの？　なんてギモンはおいといて、なんてったってメチャグーで、デーハーなグラフィックがたまりません。

いっぽう、マインドエスケープは、数で勝負とばかりに、発売中・新作合わせて12本のソフトを展示。ここの注目ソフトは、3Dアドベンチャーゲーム『コロニー』や『バランス・オブ・パワー：ザ・1990・エディション』『デジャブーIIロスト・イン・ラスベガス』と数あれど、またまた個人的にはアクションアドベンチャーゲーム『スタートレックV：ザ・ファイナル・フロンティア』がグー。左の写真を見てもわかるように、イキイキとしたグラフィックは映画そのもの。行けェ！　エンタープライズ号、とばかりに気分はいやがおうでも盛りあがる。本当に！

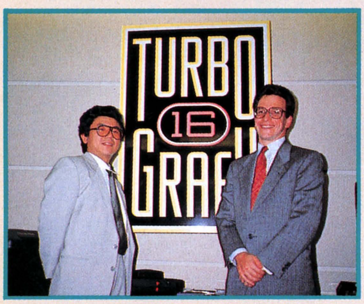
このほかにも、シエラ・オン-ラインは人気シリーズ最新作『スペース・クエストIII』を、オリジン、インタースティル、ブロダーバンドも負けじと、おもしろそうな新作ソフトを展示していたぞ。

気になるのは、これらのソフトのなかで、何本のソフトが移植され、日本で発売されるかだ。すでに、計画進行中のソフトもあるらしく(?)、今後の展開が楽しみなところだね。

次世代の16ビットマシーン登場！

ケネス・R・ワート氏に聞く　NECホームエレクトロニクスU.S.A副社長代理

「まず、ユーザー層は、8～15歳。もっと限定すれば、10～15歳ですネ。というのも、これらの年齢層がグラフィックやサウンドなどの嗜好(しこう)にすごく敏感だからです」つまり、NESよりも性能が優れているターボグラフィックス16は、NESにものたりなさを感じる次の世代をターゲットにしていることを強調。で、優れた性能を生かすも殺すもソフト次第。「ソフトのラインナップは、『ビジランテ』『ワタル』『ネクタリス』など、年末までに22作品を発表します」とのこと。また、2冊の専門誌を創刊するとか。



▲ロゴマークの前で、ケネス氏と記念撮影。緊張ぎみの佐藤編集長!!

短い時間ではあったが、なみなみならぬ意気込みを感じることができた。まずは、ご健闘をお祈りします。

㊧のそれゆけ！

バトルロイヤル

先頃、NECからターボグラフィックス16(PCエンジン)の発表会が行われ、これで、

ターボグラフィックス16



NINTENDOパワー健在なり!!



▲ゲームボーイは大人気!!

いやいや健在どころかいまなお躍進中という感じのNINTENDOブース（規模も過去最大）。その中央には、ゲームボーイのコーナーがあり、いつも黒山の人だかり。ＣＥＳの期間中だけで、500万個注文があったとか。ソフトの目玉は、『ドラゴンウォーリアー』（邦題ドラゴンクエスト）と『テトリス』。今年中に、『ドラゴンウォーリアー』を200万個を売る予定だというからスゴイ（詳しい情報が知りたい人は、７月12日売りの㊕(マルカツ)ファミコン12号を読むこと）。

では、来月はクロちゃんの〝オリジン〟レポートだよ。どんな珍道中が待っているのやら……。乞うご期待!!


◀アタリの液晶カラーゲーム

大プレゼント
アメリカお土産

ＣＥＳとはあまり関係ないプレゼントだけど、もらってうれしいことにはかわりがないよネ。

①タイトー・ジャンパー（バックプリント付き）３枚②ＮＹ(ニューヨーク)ヤンキース・Ｔシャツ４枚③ヤンキース・バック１コ④帽子２コ

ハガキに希望商品の番号と住所・氏名・年齢を書いて、下の送り先まで送ってください。しめ切りは8/7

〒102東京都千代田区九段南４－７－16　市ヶ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部・アメリカお土産プレゼント係



突撃インタビュー in アメリカ

日本同様、ＮＥＳ王国（ファミコン）に宣戦布告！　両社トップに直撃インタビュー!!



NES王国一日にして成らず

荒川 実氏に聞く　ニンテンドー オブ アメリカ社長

ズバリお聞きします。ＮＥＣのターボグラフィックス16やセガのジェネシス（メガドライブ、９月発売予定）が発売されますけど、いかがですか？

「一般のユーザーにとって、８ビット、16ビットのちがいはわからないと思うし、さしてハードのちがいも問題ではない。大切なのは、ソフトのおもしろさであり、つねにユーザーを満足させる質量のソフトをつくることですヨ」

なるほど、これまでの日本とアメリカでの実績、ソフトの質と量。どれをとってみても、とくべつ問題視することはないということですね。

「現在、アメリカのサードパーティは約44社で、過半数以上が日本のソフトハウスの子会社ですが、アメリカの会社も増えています」ＮＥＳ用ソフトをつくれば儲かる、と認識しはじめたとか。「今年の目標は、ＮＥＳ800万台、ソフト5000万個も売ります（キッパリ）。ゲームボーイの評判もいいし、来年には４人用コントローラーを発売。すでに４作品開発中です。夏ごろには、ネットワークゲームも予定しています」もう、なにも言うことはありません。

安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



つい最近、発作的にマックのSE/30を買ってしまった。マックのソフトを走らせてみたら、やっぱり速いこと、速いこと。

だけど考えてみたら、AD&D®のコンピュータ・ゲームを始め、向こうのエンターテインメント関係は、IBM-PCやコモドール、アップルといった機械がいまだに強いのだ（近頃はこれに加えてファミコン）。

というわけで、最新作『ヒルズファー』なんかもコモドールでゆっくり遊んでいます、はい。

パート10：なぜかまとめて新刊情報の巻

やったあ、やっと出た〜、といっても、これはAD&D®コンピュータ・ゲームのことではなく、グループSNE関係の本のこと（えっ、タイトルのAD&D®日誌と関係ないって？　まあまあ、今回は記事枯れなんで……）。

どっかのインタビューで、今年はグループSNEで40点くらい作品を出すと豪語したのもどこ吹く風。半年近くたった5月時点で、まだ5〜6点しか出ていない。まあ、予定とはそんなものさと開き直っていたのだけれど、6〜7月にかけてようやく足並がそろい、10点近く出るので、ちょっとPRさせてもらおう。

まず、テーブルトークRPGに興味のある人は『ファンタジーRPGガイドブック』（ホビージャパン）をよろしく。いま日本で手に入る作品と未訳の名作をグループSNE全員で徹底的に紹介している。

それから、コレクション・シリーズの新作は『トラップ・コレクション』（富士見書房）。RPGにかかせぬ性質(たち)の悪い罠(わな)を満載してあり、眺(なが)めるだけでも楽しいはず。

そして、コンピュータ・ゲームの好きな人には、LOGINに6年にわたって連載されたぼくのコラム〝アメリカ・ゲーム事情〟が、まとまって本になることもお知らせしておこう。題して、『幻夢年代記』（アスキー）。

以上が、一般的なエッセイ・解説書。

個別のゲームでは、まず〝よーやく〟ロードス島戦記のすべて（テーブルトークのルールも含む）を盛り込んだ別冊コンプティーク『ロードス島戦記コンパニオン』（角川書店）が登場。どんなものかは本誌の広告を見ておいてほしい。

T&Tは、なんといっても冗談かつ本格的なサプリメント『モンスター！モンスター！』（社会思想社）に注目。君もモンスターになって大暴れしよう、というタイプだ。

一方、ウィズRPGも健在。サプリメント第2弾『ノームの黄金を求めて』（アスキー）は、表題作のキャンペーン・シナリオのほか、ヒノモト忍法、「ウィザードリィIII」シナリオ、子孫作成ルール、矢野徹氏の小説など盛り沢山。

また、好評「ソード・ワールドRPG」のサプリメントは、シナリオ集第1弾『石巨人の迷宮』（富士見書房）だ。これは読むだけでも楽しめるシナリオを考えたので、ぜひ目を通してほしい。

あと、続編の刊行がちょっと遅れている「ドラゴンランス戦記」は、新たに『ドラゴンランス戦記　グラフィックノベル』（富士見書房）が出る。これは原作を絵物語にして、ビジュアル面からも楽しめるようにしたもの。実際の装備やモンスターがどんなふうなのか見れるのは嬉(うれ)しい。

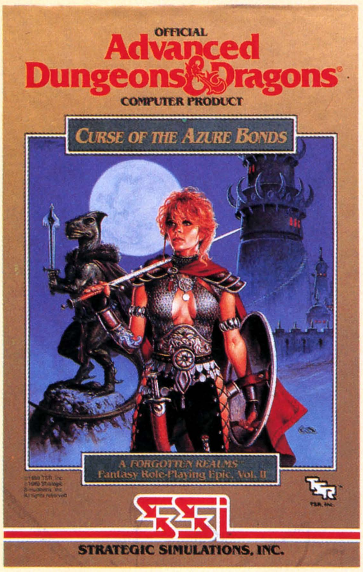
あ、そうそう、「トラベラー」の『ロボットマニュアル』（ホビージャパン）もお忘れなく。

それから、小説でも『ロードス島戦記3』はもうすこし先だけれど、山本〝ラプラスの魔〟弘の渾身(こんしん)のSF力作『赤方偏移世界』（角川書店）が出るはず。こちらは、小説好きの人には注目と言っておこう。

う〜む、出るときには重なってしまうものだ。まあ、これから夏休みの季節。いろいろあるけれど、好きなのを選んでたっぷり楽しんでください。

ところで、これらを見て、気がついた人がいるかもしれない。テーブルトークは多いけれど、コンピュータ・ゲームがほとんどないじゃないかと。

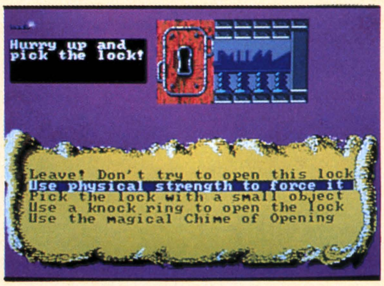
イラスト／中野豪



◀『カース・オブ……』のパッケージ



▲同じく『カース・オブ……』の1シーン



▲『ヒルズファー』のパズルシーン

いやはや、実は〝とんでもない〟のである。コンピュータ・ゲームの方も、いまのところAD&D®、ロードスIIのほかに2点、RPGの大作を抱えて、ひいひい言っているところ（断っておくけど、T&T、トラベラー、ラプラスIIじゃないよ）。

この2点が何なのかまだ発表できないけれど、秋口あたりからソフトハウスさんの広告に載りだすと思うので注意しておいてほしい。

というわけで、グループSNEの担当するコンピュータ・ゲームはどうやら今年の年末あたりに集中しそうな気配。こちらも重なりそうなので、頭が痛いなあ。

さて、記事枯れといっても、グループSNEのPRばかりしていたら顰蹙を買いそうなので、AD&D®コンピュータ・ゲームのことにちょっと触れておこう。

本当はいくつか記事はあるんだけれど、書きにくいことも多いのだ。

なぜかって？

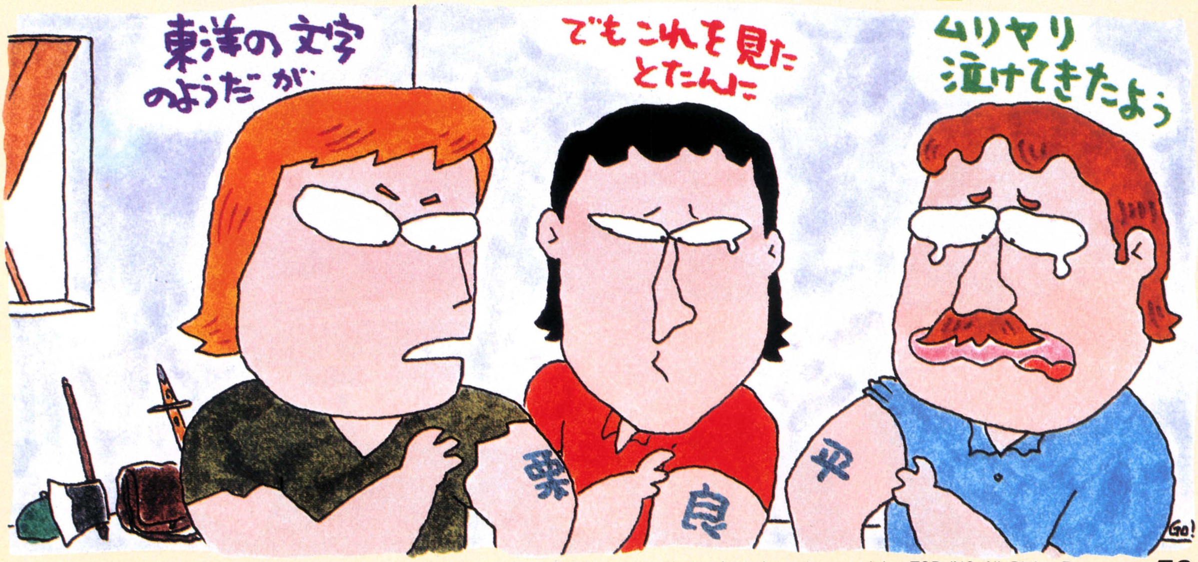
だいたい、第1作『プール・オブ・レイディアンス』の移植が出ないうちに、向こうでは、もうそれに続く『ヒルズファー』や『カース・オブ・アジュア・ボンド』が出てしまう始末。そんな先の作品のことまで紹介していたら、そもそもの『プール・オブ・レイディアンス』の印象が薄れてしまうではないか。

とは言いつつ、気になるので「フォーゴトン・レルム」シリーズ第3弾『カース・オブ・アジュア・ボンド』の大筋だけを眺めてみる。やはり、というか、なんというか、これは『プール・オブ・レイディアンス』とダイレクトに関わっている作品。それも、説明しにくい形でなのだ。

この作品では、ヒルズファーの南、シルヴァートンに向かった主人公たちがある日襲われ、目覚めると腕に見知らぬいれずみをされていることから始まる。それは淡青色（アジュア）の妙なシンボルで、放っておくと主人公たちの意志を奪ってしまう何かの呪い（カース）らしい。一行がこの呪いを晴らそうと、謎を追ううちに……という形で展開する。

つまり呪いが1種のミステリーになっていて、その秘密を先にあかしてしまうとストーリーの雰囲気が損なわれてしまうのだ。だから、ここは『プール・オブ・レイディアンス』を楽しんだ人に、最後に〝おお、なるほど〟と言わせるようになっているのが、『カース・オブ・アジュア・ボンド』の魅力だ、くらいで勘弁してもらおう（要するに、紹介者泣かせの作品というわけだ）。

こちらはたぶん移植が来年になると思う。まあ、AD&D®コンピュータ・ゲームは、先に随分楽しみがあるということで……（次回オリジン特集に続く）。





特集：システムソフト
九州の雌……ではなくて雄、システムソフトの最新作
黒田幸弘氏独占インタビュー付
天下統一+大
イラスト／中村亮


3本を、じ〜っくりと紹介しますのだ、ワッハッハイ!
戦略III+
遊兎伝
Ryo ©89

天下統一

戦国を体感する――『天下統一』のコンセプトをひと言でいえば、こうなる。史実に基づいた綿密なゲームデザインとプレイアブルな操作性・ゲームシステムが魅力の超ド級のSLGだ！

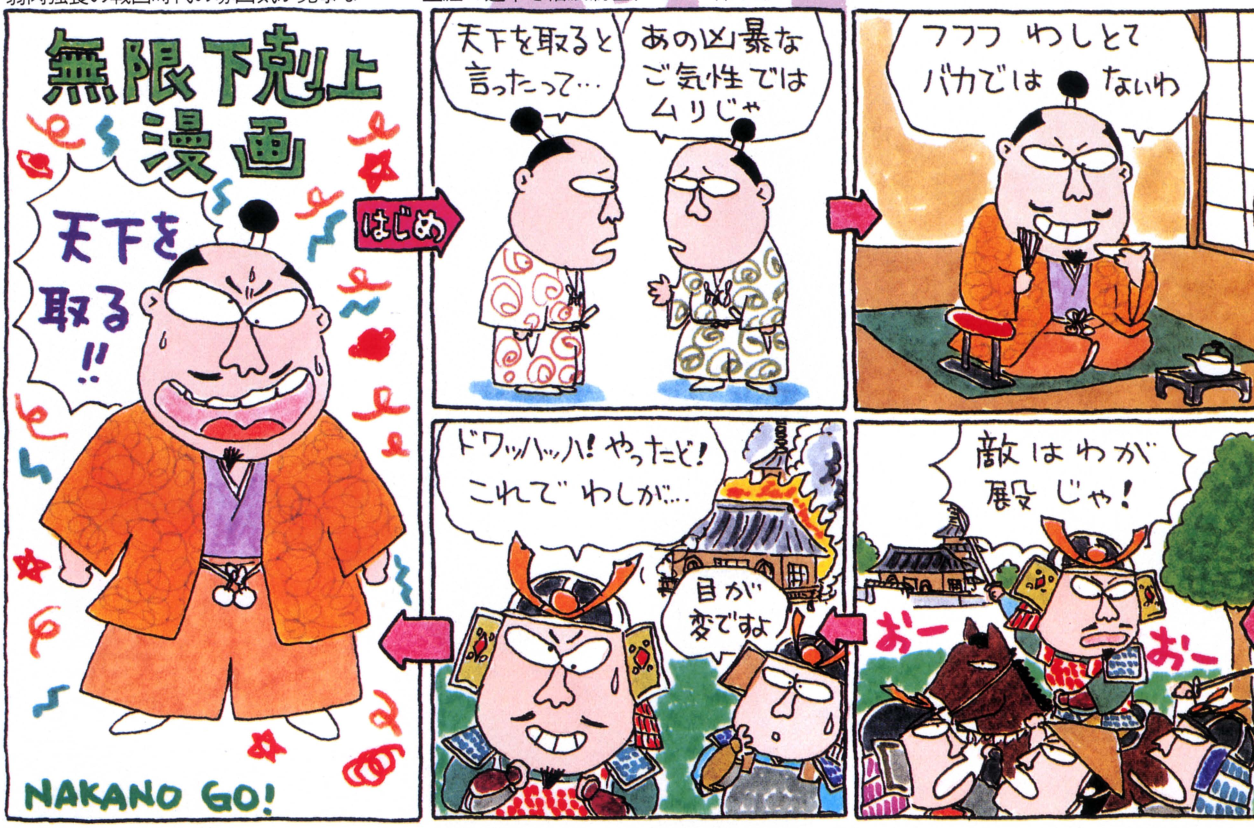
『天下統一』は超ド級の戦国シミュレーション決定版だ!

どうも、お茶の水です。今月はシステムソフト特集ということで、まずは『天下統一』。動乱と権謀がうずまく戦国の世を活写した超ド級のＳＬＧだ。

基本的なコマンドやゲームシステムの話については、先月号で紹介したので、今月はさっそくリプレイの運びとしてみたい。まあ、ワタシもテスト版を渡されてマウスをパコパコやったクチだが、感想としては「とにかくハマる」のひと言。スキあらば相手の領土を切り取り勢力を拡大していこうという弱肉強食の戦国時代の雰囲気が見事なまでにシミュレートされているのだ。

一例としてワタシが甲斐・武田でプレイした時の経験。武田の宿願としては、貧しい自国から信濃、駿遠へ押し出すことだ。このうち駿遠は同盟国である今川領。同盟を破ってまで強大な今川と矛を交えるつもりはないから選択肢はひとつ。信濃へ――。でも「海を見たい」、豊かな東海の地へ進出したい――この思いは常に悲願としてありましたな。史実でもまったくその通りで、信玄はあたら優秀な戦力を有しながら、生涯の過半を信濃制圧、それに伴う謙信との衝突に費やすことになってしまう。プレイを進めれば進めるほど、信玄の気持ち身につまされる。

というわけで、このゲーム、何はなくともまずリプレイ。メジャー（と思われる）大名の中から３名をセレクトしてみた。では、いざゆかん、遙かなる戦国の巷へ――。



 ●システムソフト☎092-714-6236●PC9801シリーズ（PC9801/Uを除く）予価9,800〔税別〕/7月下旬発売予定

特集
システムソフト
天下統一＋大戦略Ⅲ＋遊宪伝

戦国の世を体感する!

群雄割拠する弱肉強食の戦国。天下を制する者は誰か——ということで、有力候補3名に登場してもらった。キミのひいきはだれかな!?

『天下統一』の魅力のひとつが（大名の）選択の幅の広さ。各国に1人、必ず大名がいるが、今回は「あわよくば天下を…」の可能性がある大名、すなわち、

・尾張・織田信長（おだのぶなが）
・安芸・毛利元就（もうりもとなり）
・豊後・大友宗麟（おおともそうりん）

の3名をセレクトしてみた。とはいえ、これはあくまでも可能性の問題。それぞれの地域・国に特有の問題（大友だったら島津・竜造寺との抗争といったような）をよく見極めて戦略を練ることが「天下盗り」のためには必要不可欠。



豊後 大友宗麟

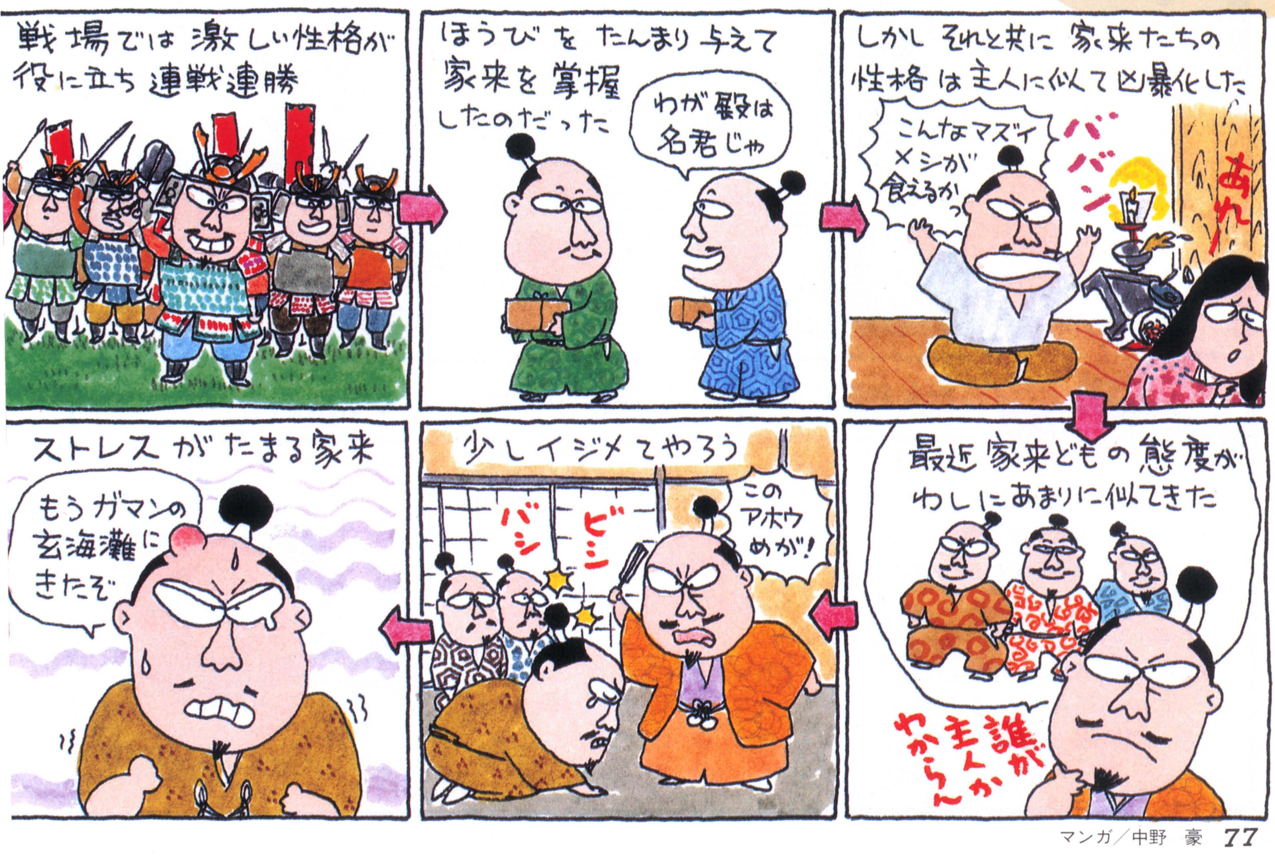
当時の九州では屈指の統一勢力。よって小大名からスタート。宗麟本人の能力はまあまあというところだが、立花道雪を筆頭とする強力な家臣団に恵まれている。肥前の竜造寺、薩摩の島津との決戦が予想される。また、中国勢の北九州進出にも用意万端備えておきたい。戦略としては、北九州一円を押さえ、竜造寺を討ったあと南下、島津軍の脅威を一掃したいところ。四国伊予にも足がかりを築きたい。

安芸 毛利元就

小大名からスタート。中国では比較的恵まれた立場にある大名といえるが、強敵もまた多い。出雲の尼子、周防の陶氏との抗争が正念場となる。特に陶晴賢とはゲーム開始直後より、乾坤一擲（けんこんいってき）の決戦をすることになるだろう。首尾よく虎口を脱したら、北九州進出か山陰への進出が妥当なところか。小早川・吉川を始めとする優秀な人材を駆使して勢力圏を拡大していきたい。

尾張 織田信長

いわずと知れた風雲児。尾張・那古屋城主（豪族）からスタート。日本のほぼ中央にあるため他国の侵入を招きやすい。序盤、国内をどれだけ早く統一できるかが明暗を分かつだろう。隣国美濃とは同盟関係にあるが、斎藤道三の死により同盟は解消される。願わくば尾張統一まで道三の寿命が伸びんことを！　また、一向一揆が起きやすい土地柄ゆえ、足元をすくわれないように、要注意！



マンガ／中野　豪

壱

風雲児信長、尾張にて起つ！

尾張の一城主の立場から、天下統一の野望に燃え信長が起つ！ ただし道は遠し。まずは国内の敵を討ちたいらげることが先決！

1550年 信長、動乱の渦中へ！

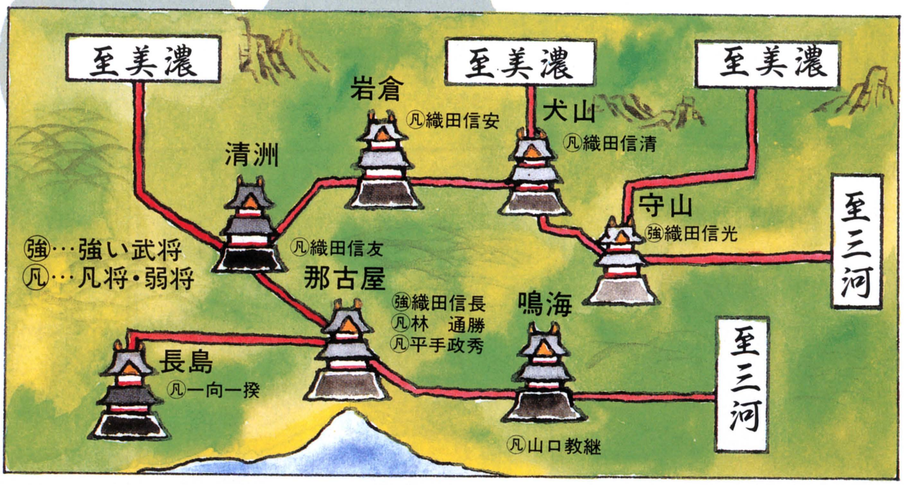
1550年尾張、織田家の家督相続をめぐる争いには予断を許さぬものがあった。守山には家臣団に人気の高い織田信光が拠り、清洲・岩倉・犬山にも織田の分派が控える。加えて長島には一向一揆の勢力が台頭。このとき那古屋の信長公は、わずか8万石。このまま座して死を待つべきか、それとも――。信長公の決断は早かった。「林、平手を呼べ。これより守山を急襲する！」。宿敵信光を葬らねばあとあと禍根を残す。かくして公の軍勢3千は一路守山城に迫った。迎え討つは信光軍2千、非力な平手隊に疲れが見えたが公は構わず突撃を敢行。ついに信光は千5百の手勢とともに降伏した。これでわが軍勢は4千5百、尾張統一のための貴重な戦力である。続いて鳴海の山口教継を降し、長島へ――。尾張下四郡の平定により、統一は間近だ。敵、反信長連合軍との決戦が迫る。



▲敵は6人。このうち守山の信光と長島の一向一揆に要注意。一筋縄ではいかないぞ！



▲林通勝の隊が信光の弐番隊を打ち破る。さあ、次なるフェイズは籠城戦だ――！

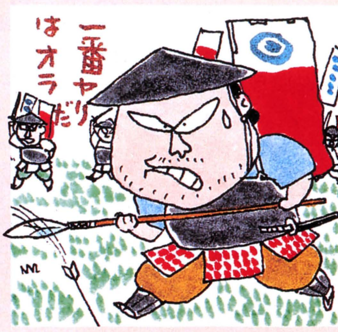


マップ製作／渡辺天留子

戦国情報1 "人間五十年、下天のうちをくらぶれば"

尾張の一城主の立場から、一気に天下注視の人物に信長を押し上げた契機、それが桶狭間合戦だ。永禄三年五月、「東海一の弓取り」といわれた今川義元は2万5千（四万と号す）の大兵を率いて上洛の途についた。これに対し織田勢は2千足らず。家臣一同籠城策を建言したが、信長あっさり「昔から籠城をして運の開けたためしはない」と一蹴。戦機熟すとみるや湯漬けをかき込み、有名な「敦盛」をひとしきり舞い、田楽狭間へ。総数千八百の決死の兵が風雨をついて今川本陣になだれ込んだことはご存じの通り。

信長は生涯でただ一度の賭けに勝った。ただし、彼の凄みは二度とこのような危ない橋を渡らなかったことといえる。



※画面写真はすべて開発中のものです。

1552年 尾張を手中に収めたぞ



信友・信安・信清の反信長を語らう三人衆は連合軍を結成、軍勢2千5百を率いて守山城を強襲した。守る信光軍1千5百。籠城戦の末、辛うじて守山城は保たれた。その間、信長の本隊4千は清洲へと進撃、城主不在の城を切り取っていた。この時の公の作戦は力攻めによる短期決戦である。老臣平手政秀の苦言を、公は一蹴した。「オレだとて無理な城攻めでの兵力の消耗は避けたい。だが、気長に城攻めをしている時間がないのだ。美濃に放った間者によれば、道三が余命いくばくもない。後を継ぐ義龍は織田の敵となろう」最後の敵拠点、犬山城を陥としたのは1552年夏、公はわずか2年余りで尾張を制圧、過酷な内戦を乗り切った――。



▲長島城に拠る一向一揆はもっともやっかいな相手。城は堅いし数も多い。試練の時である！



▲各地に続々と小大名が誕生している。空欄は序盤にしてあえなく滅亡した勢力。気の毒！

1554年 美濃・斎藤との死闘！



好運である。わが織田は伊勢・北畠と同盟関係を樹立した。東に境を接する三河は未だ情勢が混沌、しばらくの間はおそるるに足らず、である。となれば、残るは美濃・斎藤氏。近隣の大名ではもっとも強大な勢力を有し、わが織田家にとって、脅威であった。が、公の迅速な国内平定により、わが軍勢は充実。今や他国に兵馬を進める時期である。美濃の情勢を考えるに、道三はすでに亡く、美濃攻めの戦機が刻一刻と迫る。下知が下された。織田の総勢9千5百が、岩村城を襲った。敵将氏家卜全、稲葉良道は籠城の末、降伏。2将とも義龍の戦力分散の愚のために、あたら武勇の才がありながらわが軍門に降った。稲葉山城にいる義龍は堅城を頼りに織田に対するが、すでに斎藤の退勢は疑いようもない事実である。



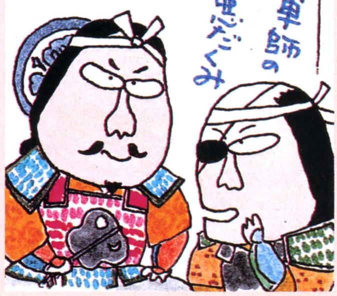
▲稲葉山城を押さえた時点で、ほぼ斎藤の力はつきた。あとは朝倉を美濃から追い出す！



▲朝倉軍と美濃にて戦端を開く。信長の本隊に対抗する朝倉景連隊、敗走寸前である

戦国情報2 信長の本領とは……

戦略と戦術という言葉がある。このうち戦略とは戦いに勝利するための準備・下ごしらえのようなもので、戦術とは戦場での駆引きを指す。桶狭間では見事な奇襲を敢行したとはいえ、信長の本領は戦略家としての才能にあったろう。戦いに際しては、常に敵より優勢な兵力を用意し、巧妙な外交術を駆使して、常に兵力をもっとも効果的な地域へ展開させた。当時、信長と対立していた武田軍などは「こちらが戦さには勝っているのに、どうして信長は倒れないのか」、首をひねったにちがいない。そして後年、万全の準備を整えた織田・徳川連合軍に長篠において、なすすべもなく敗退するのである。戦術に長けた人物（武将）は相当に多いが、真の意味での戦略家は少ない。

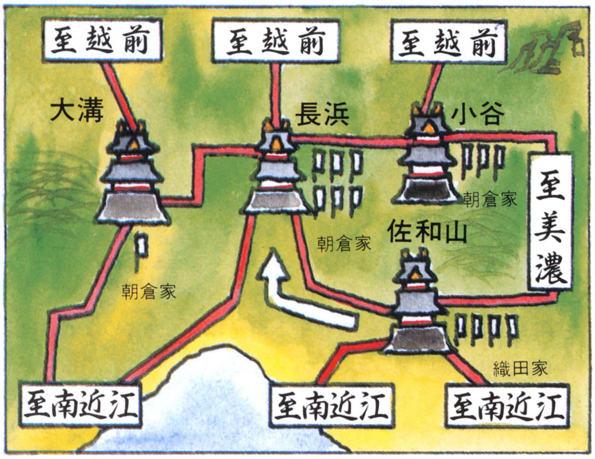


1561年 北近江へ進軍。浅井・朝倉を撃破



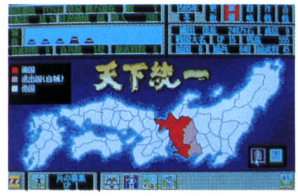
美濃を切り取った織田家は、現在120万石、総兵3万1千を数える。同盟国は伊勢・北畠、南近江・六角の両家である。が、わが領土を取り巻く敵の勢力も同様、膨張を続けている。駿遠・今川は40万石、1万6千の兵力を有し、甲斐・武田は42万石、1万2千。美濃を北から脅やかす朝倉は77万石、1万8千の兵力である。

信長公は、このうち北近江に進駐する朝倉軍の撃破を決意、公の本隊のほか柴田勝家・佐久間盛重・滝川一益揮下、1万3千の軍勢を北近江に展開した。対する朝倉は病死した義景のあとを継いだ景鏡自らが率いる越前兵9千。他にも浅井の遺臣がつき従う。戦いの焦点は1年有余にわたる長浜城の攻防であった。景鏡本隊が立てこもる長浜城を織田軍が総力を挙げて攻撃、両軍ともにその興廃を分けた一戦となった。が、敵は本国越前からの援軍が雪のために届かず、ついに開城。景鏡は割腹して果てた。越前朝倉はこの後、ほどなく織田軍の制圧するところとなった──。次なる敵は駿遠・今川。主力が続々三河国境に集結する。



▼越前より小谷城に続々兵が集結。この城さえ陥とせば朝倉は滅ぶ!





▲1565年。東海の過半を押さえて、なおも東へ。武田・今川を討つ!

信長の前に敵はないのだ!



▲同盟国ながら六角氏の弱体化は思ったよりひどい。攻め込むか!?

▼相模は今川の残党、武田、北条が混在している。それにしてもかつての強敵も落ちぶれたもの!





▲甲斐。武田軍各武将の兵数に注目。織田軍によりさんざんに討ちのめされた結果だ。もはや再起不能!

▼伊勢はまだまだ強力。総兵力1万6千はあなどりがたい。が、いずれはわが領土に加えてやるって!



戦国情報3 同盟者、徳川家康の台頭その壱

織田・徳川連合軍と浅井・朝倉軍が激突した姉川合戦、実際にはかなりの難戦であったようだ。兵力は織田軍3万、徳川軍が5千。一方、浅井・朝倉方は浅井1万、朝倉1万。軍議の席上、信長は家康に「明日は弱からん方を助けよ」、つまり予備隊として備えて欲しいと要請した。が、この時家康29歳。「当方は小勢ではあるが、独立して一手の軍をしたい」と強硬に主張。結局朝倉軍をその半数の兵力で引き受けることになった。さて合戦当日、織田・浅井戦は悲壮の決意を決めた浅井軍の猛攻がすさまじく、もともと強兵とはいえない織田軍は、3分の1の浅井軍に散々に切り立てられた。織田陣13段の構えのうち11段までが崩れたというから敗北の一歩手前である。と、そのとき…。(次のページへ続く)

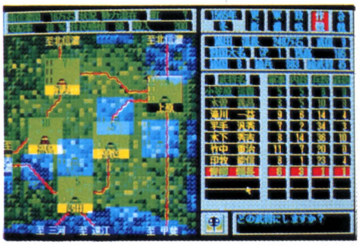


1565年 天下一の弓取りに出世！



これより５年前、１人の武将が世に出た。木下秀吉。攻城戦を得意とし、経綸(けいりん)に抜群の才を持つ。信長揮下の並いる武将を後目に現在５千の侍大将に出世した。秀吉の軍勢を先鋒とする織田軍１万２千は南信濃で武田軍と交戦中。遠江でわが軍の包囲を受け、敗死した信玄亡き後、武田軍の勢いとみに弱まり、総兵２千余りと推定される。一方、公は稲葉一鉄、柴田勝家らの猛将を率い、ついに駿河へ進出。駿府城を指呼の間に仰ぐ。ここでも、織田は今川軍４千に対し２万８千と圧倒的な優勢を誇る。東海制覇の日は近い。

現在織田家は248万石、総兵６万８千。本邦一の大大名に成長した織田家に次ぐは、越後の上杉150万石。北信濃進攻のおりには激突が予想される。わが織田軍に勝利あれ！



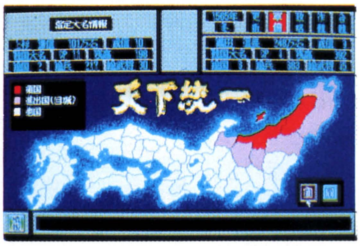
▲南信濃制圧は目前に迫る。宿敵武田を圧倒して、甲・信を手中に収めるべし。急げ！



▲花沢城に織田の大軍が集結している。駿府城の陥落はもはや時間の問題となった…！



▲やはり上杉がのし上がってきた。関東の佐竹も戦国大名（100万石以上）に。強敵だ



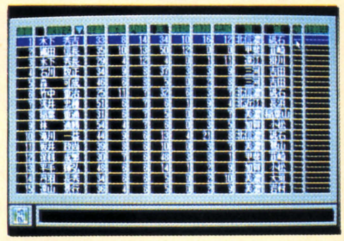
▲それにしても上杉は気が多い。薄茶はその国を一部だけ支配していることを示す

武将ベスト15

戦闘 ▼織田家中では柴田・竹中の両将が戦闘力トップ。ズバ抜けた者はいないが、ツブがそろっている！



内政 ▼内政値トップは、やはり秀吉。続いて信長、秀長と続くが、この３人、断トツの優秀さだね！



俸禄 ▼高給取り、必ずしも優秀ではない。トップの印牧能信、内政値が１のクセに、どーしてこんなに高給なの!? 少しは反省しなさい！



戦国情報4 同盟者、徳川家康の台頭その弐

２倍の朝倉軍を敵にまわし、勝色を見せ始めた家康軍より、稲葉一鉄軍１千が「家康の方は大丈夫」と見て、浅井勢を横合いから攻撃。浅井軍は、相当に疲労していたようだ。次第に攻撃の矛先が鈍り始め、ついに戦勢は逆転、浅井軍は総敗軍となり、小谷城へ逃げ戻った。稲葉一鉄軍は、もともと「朝倉を寡兵の徳川軍のみに任せたとあっては、信長が天下の誹り(そし)を招くから、義理でもいいからだれか使ってくれ」と信長が家康への援軍として授けた軍勢。合戦後、稲葉一鉄は信長に対し、「自分は上方勢の中では、鑓(やり)取る者といわれるが、徳川殿の中に加わりては足手まといの弱兵に過ぎない」と語ったという。この合戦を境に、織田の同盟者としての徳川は一段と重みを増した。

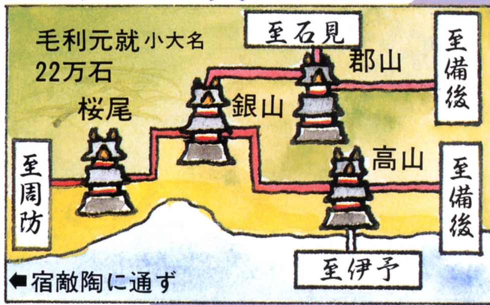


弐

西の雄毛利、中国を征覇

西海の雄、毛利である。序盤、陶晴賢との戦いを皮切りに、中国・九州の強敵、難敵を討ち従え、見事天下盗りの野望を達成するか——!?

1550年 元就堂々の旗上げ！



すべては元就公の夢から始まった。中国の雄となる。この時元就公は享年52。飽くことを知らぬ野望である。私（小早川隆景）は当時安芸高山の城主として備後・伊予に備えていた。ある時急使が高山に到着。陶晴賢（すえはるかた）に不穏な動きあり、急ぎ桜尾城に集結せよとのことだった。私は吉川元春、毛利隆元殿とともに桜尾城へ。やがて物見が陶軍を発見、桜尾城下の合戦が始まる。陶晴賢・弘中隆兼の軍勢３千。対する味方は３千９百であった。敵ながら闘将晴賢の勢いすさまじく、わが隊、隆元殿の隊は散々に切り立てられた。が、弘中軍に当たった吉川隊がめざましい働きを示し、戦勢は逆転した。陶の軍勢総崩れとなり、わが軍は辛うじて勝利を拾った。元春が武勇、かくのごとしである。

強敵、陶晴賢を岩国城に破る！

わが軍は敗走した敵を追って、岩国城下へ馬を進めた。ひどい霧である。突如喚声がこだました。態勢を立て直した陶軍が逆襲に転じたのだ。今度は吉川隊が晴賢の猛攻を受けた。隆元隊は良将江良房栄の隊と互角の勝負。残るは私の隊だが、敵は弱将弘中隆兼。わが隊も多少の損害を受け８百ほどに減ったが、弘中隊を残り百あまりに討ち取り、潰走せしめた。岩国城は陥落し、晴賢は自刃した。



▲"軍13"は陶晴賢の戦闘力。対する小早川、毛利隆元は苦労しそうだ

▼"編"の数字に注目。ゼロになると合戦は負け。紙一重の差であった





▲桜尾城に毛利軍のほぼ全軍が集結。これより岩国城へ侵攻する！

▼霧の中では接触するまで敵が見えない。ただ今合戦に勝利した瞬間



戦国情報 5 謀略戦の勝利。厳島合戦その壱

陶晴賢が主君大内義隆を殺したのは天文十九年、以来陶は中国きっての大名にのし上がった。陶軍は防・長・豊・筑より集めた２万余の大軍をもって、毛利を脅かした。対する毛利軍は、その数３千５百。とうてい勝てる道理がない、と当時だれしもが思ったことだろう。が、元就この時52歳の分別盛り。壮年の血気盛りにある晴賢には無いものを持っていた。すなわち「人の心を読む」術である。厳島に城を築き、それをさも重要な拠点のように見せかけた。陶方の間者（スパイ）が家中に入り込んでいるのを見越した上で、「よく考えもせず厳島に城を築いてみたが、あそこを敵に取られては味方の一大事」と語った。一方、陶晴賢は大勢力ゆえ鼻息が荒い。元就の偽情報を見破れなかった。（次頁へ）



1558年 北九州進出。大友と激突！



隆元殿、防府攻めにおいて討ち死！落胆した元就公は後を追うように亡くなった。はからずも私（小早川）が公の夢を継ぐこととなった。現在わが家は96万石、総兵2万2千に及ぶ。元就公の方針であった周防・長門を手中に収め、北九州に進出。豊前切り取りに成功した。が、中津城において大友軍と衝突、守将立花道雪・一万田鑑実の勇戦に一年半の停滞を余儀なくされた。あっぱれ、見事な武者ぶりである！

ようやく中津城を抜いたわが軍は、豊後になだれ込んだ。その数1万7千、守る大友軍は2千3百、臼杵城に拠る。立花・一万田の両雄、まさしく最後までわが軍勢をくい止めんと一所懸命の構えである。それにしても大友家は73万石、兵2万を有しながら、なぜあたら勇将を見殺しにするのか——!?



▲小早川軍、豊後へ進出。現在の主戦線である



▲臼杵城の攻防が豊後制圧の天王山となった——！

1560年～1563年 肥前

秋月家を降し、わが軍は肥前・竜造寺と戦端を開いた。竜造寺軍6千、すべて堅城に拠り、3年にわたりわが軍勢を釘づけにした。1563年、肥前制圧。晴れて北九州はわがものとなった！



▲1559年の肥前。この後、敵は築城工事に専念、味方を悩ませることになる……



▲佐賀城攻略により、勢福寺↔島原の連絡を断った



▲1563年、肥前制圧。長く苦しい攻城戦の連続

同盟は勝利のための基本なのだ！

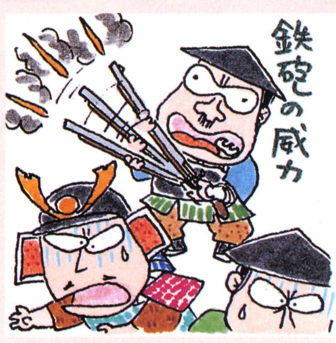
勝利を収める鉄則の壱としてまず挙げられるのが戦力の集中。常に圧倒的な兵力をもって戦いに望む。だが、そのためには外交による同盟を駆使し、2正面3正面の戦いは極力避けるべし！



▲尼子氏と同盟を結んだ瞬間。まあ、しばらくはおとなしくしていてくれ！

戦国情報6 謀略戦の勝利。厳島合戦その弐

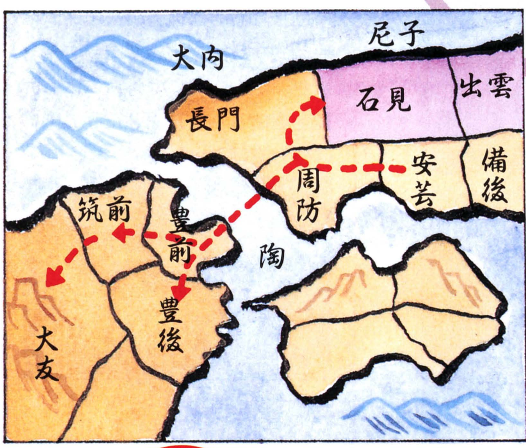
陶晴賢は偽情報に乗った。弘治元年9月、総軍2万7千の軍勢を率いて山口を出立、家来の諫言（かんげん）を振り切り、7百隻の軍船をもって、海峡を隔てた厳島へ押し渡った。さて、上陸後の陶軍は資料によると圧倒的な優勢を信じて、統制が緩んでいたようだ。狭い地域に大軍が押しあいしていたところを、決死の覚悟を決めた吉川元春・小早川隆景の隊が襲いかかった。まさか…の攻撃である。大軍とはいえ、寄せ集めの陶軍はいちどきに崩れたち、われ先に軍船に乗り込み逃げだした。晴賢、制止したがもはやなすすべなく、自分も落ちようとしたが、浜には1隻の船も残っていなかった。対岸を遙かに臨んで晴賢は自刃。辞世の句は、「なにを惜しみなにをうらみむもとよりもこの有様の定まれる身に」。

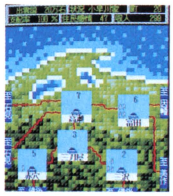


中国・四国の情勢だ！

1560年～1563年

尼子義久裏切りの報が、筑前にて竜造寺攻めの戦備を整えている私のもとへもたらされた。長年の同盟を破って、長門深川城へ侵攻してきたのだ。しかし敵はいずれ平らげる予定であった非力な尼子である。私はすぐさま伊予攻めのため待機中であった立花道雪、吉川経安、江良房栄に下知、長門へと急行させた。わが軍９千の深川奪回の試みに敵軍は２千６百にて籠城。あっけなく城は陥落した。向後、わが軍勢は石見へ進撃、津和野、温湯を抜き尼子を圧倒した。一方、肥前攻めは予定通りに――。佐賀城を陥とした時点で、竜造寺は勢福寺城に孤立。滅亡は時間の問題となった。1563年、わが家は269万石、総兵５万３千の一大勢力に成長した。宿敵大友は35万石、１万１千。尼子においては９万石、３千。わずかに因幡にて羽衣石城を有するに過ぎない。その規模、兵力ともに伯仲するは、越後・上杉、越前・朝倉両家のみである。九州・四国の完全制覇が先か、それとも近畿に進出し、まずは越前勢を迎え撃つか――。元就公の夢が成就せんとしている。思えば陶晴賢の軍勢と死闘を展開した桜尾合戦より13年。わが家の興隆には目を見張るものがあった。向後いかなることがあろうとも、わが家は存続し続けることだろう。天下を目前に、私は筆を置かん。小早川に栄光あれ！





▲出雲を手中に。尼子滅亡は近い！

▼備中平定。備前へ一気に進撃か!?





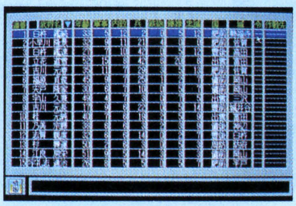
◀オオッ！　わが家も有名になったものじゃ！

毛利家武将ベスト15



▲戦闘（軍事）力は、大友より降伏した立花道雪が断トツ！

▼内政では豊後出身の臼杵氏が１位と３位。中国勢よ、しっかりしろ！





▲立花道雪が高給を取るのは問題なし。でもそれ以下は凡将ぞろいだよなあ

戦国情報７　隆景の言葉に猛将発奮

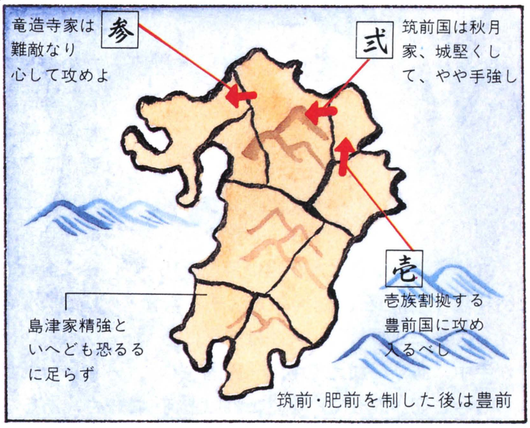
関白秀吉の妄想から起こされた朝鮮出兵は、何ら大義名分のない戦いとして後々まで両国に禍根を残した。小早川隆景はこの戦いに参陣。碧蹄館というところで４倍の明軍を打ち破った。当時の日本勢は、緒戦の勢いがとみに衰え、撤退の時期を窺っていた。が、われ先に撤退するのでは敵の追撃を招く恐れがある。どうしても一勝が必要であった。隆景はこの時、傍らに控えた立花宗茂を指し「先手の将は宗茂殿こそふさわしい。宗茂の父（高橋鎮種）は古今稀にみる良将であったゆえ」と推薦。若い宗茂は大いに面目を施して発奮、猛攻の末明軍を敗走させた。この時隆景はすでに老将と呼ぶにふさわしい年齢。反対に宗茂25歳。父と子のように年齢の開きがある２人が、日本勢の窮状を救った。



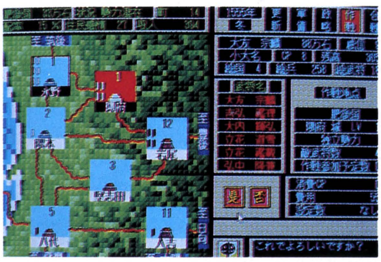
参 大友をプレイするのは単なる好みだ！

1550年〜1561年

さて、と。それでは前のページで散散な目にあった豊前・大友氏の傾向と対策について若干の説明を行ってみよう。現在ワタシがプレイしているバージョンは完成一歩手前のもの。当初のものに比べ、九州では島津がやや弱く設定されている。したがって、大友はその分楽になったわけ。でも、肥前には奸雄といわれた竜造寺隆信が控えている。どうやって、これらの課題を切り抜けていくか？　それでは、まずは侵攻ルート、ワタシのとった侵攻ルートは豊前→筑前→筑後→肥後。また中国に足がかりを築くことは、防衛上必要不可欠。というわけで、大友ファン（!?）の皆さん、地上にキリシタンの王国を築きませう！



その通りである。大友宗麟は織田・毛利と比べればマイナー、ローカル。でも好みなのである。よって、日本をキリシタンの王国とするべく宗麟は起つのだ！


▶1555年、肥後の情勢。隈府城の独立勢力を一掃するべく進撃！



▶やはりここは九州統一が先決。中国勢よ、来るなら来いっての！



◀佐竹がよく伸びるよなあ！完成バージョンではどうだろうか？



◀どーです！鮮やかな国盗りでしょう!? 九州が真赤ってのがよい

戦国情報 8　名門、大友家の興亡

島津・竜造寺とともに戦国の九州を三分した大友家。その当主であった宗麟とはいったいどのような人物であったのか？　島津は別として、竜造寺や毛利と比べて特徴的なのが、大友氏は鎌倉以来続いた名門であったということ。したがって、もし宗麟が無能であったなら、同じ様な境遇であった大内氏と似たような経過をたどって滅亡したことだろう。有能である。ただし、お坊ちゃん育ちゆえ、ひ弱な一面がある。仏教に凝ったり、後にキリスト教徒として神仏を破壊したりしたのも、案外このような面から出ているのかもしれない。家臣にとっては、不安な要素が多い当主であったろう。ただし、立花道雪や高橋鎮種を始め、優秀な人材に恵まれていたこともまた事実である。



1561年 名実ともに大大名に！



九州ではやはり大友が狙い目だ。1561年現在311万石、総兵７万３千を数える大身に成長した。九州は完全にわが手中にあり、加えて中国・四国をじわじわと切り取っている。これ以上何をかいわん。…と、それではこれまでのまとめとして「戦国の世を勝ち抜くための基本心得」をいくつか――。

壱：国内統一は迅速果敢に。いち早く戦備を整えて外敵の侵入に備えよ

弐：同盟は数万の兵力に匹敵する効果あり。上手に結んで戦力を多方面に分散させるの愚、防ぐべし

参：合戦に際しては、常にできうる限り優勢な兵力で臨むべし。のるかそるかの戦いは避けよ

といった具合。克服すべき課題はたくさんあるなあ！　うーむ、それにしても『天下統一』、恐るべきSLGなり！



▶まあ、出雲ってのは戦国の世では弱小といえる!?



◀同豊城奮取！　すでに長宗我部、あとかたもなし

というわけで、それぞれの感想なのだ！

織田信長

1550年　8万石
1561年　120万石
1565年　248万石

人材豊富。その上武将の能力高し。とはいえ、序盤は薄氷を踏むような危うさだった。伊勢、三河はまあいいとして、いつ道三が死去し、美濃との同盟が御破算になるか――横目ににらみながらのプレイであった。

毛利元就

1551年　23万石
1558年　96万石
1563年　269万石

やはり序盤、陶との戦いがエポックメーキング。とにかく強い！　とにかく執拗に攻めてくる。また、隆元を戦死させたのは軍資金不足に関わらず、城攻めを行ったため。かわいそうなことをした。合掌。

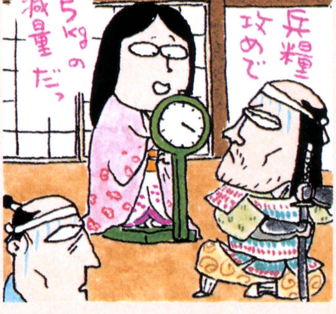
大友宗麟

1551年　26万石
1555年　88万石
1561年　311万石

好みである。キリシタン大名というのがおシャレである。家臣の立花道雪はもっとも好きな武将。（宗麟本人より）能力が高い武将に恵まれ、序盤から快調なプレイに終始できた。でも謀反にだけは気をつけようね！

戦国情報9 島津の野望、秀吉の前についえる

耳川の合戦で大友を破り、続く沖田畷の合戦では宿敵竜造寺隆信を敗死させた島津義久。怒涛のごとく兵を北上、ついに九州は島津の手により統一されるかに見えた。が、ここでストップをかけたのが秀吉である。これより先、大友宗麟は、もはや島津勢に敵しがたいことを悟り、病身を押し上洛。秀吉に救援を申し出た。このあたり宗麟のシャープな外交感覚がうかがわれる。が、島津勢の進撃も予想以上で「秀吉の本軍が到着する前に九州を制覇する」意気込みであった。秀吉の援軍と島津軍のレースである。こうなると大友方に残された戦略は「時間かせぎ」。岩屋城での高橋鎮種の玉砕や、立花宗茂の駆引きにより、秀吉軍がレースに勝利。島津軍は悄然と本国へ撤退した。



イベントである

実力本位の戦国の世に、微妙な影響を与えているのが吉凶あわせもつイベントの群。『天下統一』をおもしろくしている陰の功労者(!?)といっても差し支えなし！

戦国人生苦楽あり

『天下統一』の魅力の隠し味ともいえるのがイベントの数々。季節ごと、地域ごとに幸運を呼ぶものあり、不幸をもたらすものありで、プレイに微妙な影響を投げかけている。

一例を挙げれば、「凶作」なるイベント。これは怖い。このイベントに見舞われると石高が激減。元の水準に戻すには地道に開墾を続けていくか、「豊作」のイベントが当たらんことを祈るしかない。一度尾張・織田でプレイしたときのこと。国内統一して、さてこれから……！というときに運悪く「凶作」。国力が衰え、そのうち美濃より斎藤軍が侵攻してきて四苦八苦の有様となった。

また、北国の大名を担当すると、冬・春は大雪に悩まされる可能性が高い。越後の上杉など、あたら優秀な兵力を有しながら、このイベントで軍の移動・戦闘が行えず、なかなか中央への進出が果たせなかった。まあ、謙信は最強の武将として設定されているので、この位のハンデは必要となるのかもしれない。

だいたいにおいて、「幸運」よりは「不幸」に見舞われることが多い。ま、そこは戦国人生こんなものさと割り切って、男らしく逆境をはね返していって欲しい。ＯＫ――!?

その壱 不幸をもたらすイベント

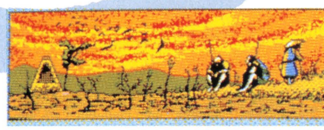
「どうしてオレはこんなに不幸なんだ!?」思わず天を仰ぐイベント群である。ロシア文学の世界である。敵が見舞われるとほくそ笑むが、自分の番になるとかくのごとし。……!!



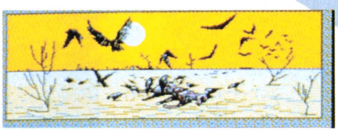
▶侍のクセに謀反を起こすなんて(!?)許せないぜ、まったく！



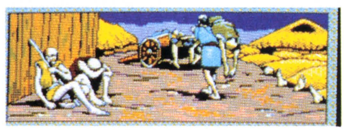
▶げに恐ろしきは一向一揆。それにしてもまいったよなあ…！



◀これが有名な凶作である！いやはやまったく、お気の毒！



◀旱魃だって。凶々しいグラフィックが恐ろしかこつです！



▶嫌だなあ、疫病だなんて。くれぐれも体にだけは気をつけて



▶オオッ！スペクタクル。これが大地震。こわいぞォ〜！

その弐 幸運を呼ぶイベント

別に自分の手柄でもないのに「してやったり！」とニンマリするイベント。特に豊作は国力充実、一気に飛躍するチャンス。また、南蛮船はめったに来ないので、希少価値(!?)あり。



◀豊作。こいつに当たると石高がグンとアップ。うれしくって、思わず豊作踊りをやりたくなってしまう

▶南蛮船渡来である。収入アップのありがた〜いイベント。でも西日本でしか見たことがない。東国には来ないの!?

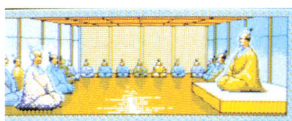




◀フッフッフ、鉱山発見じゃ。貴金属を見るとついつい性格が変わってしまうプレイヤーあり。そう、秋葉原クン！

その参 その他もろもろ

主に人事、外交に関するイベントである。独立勢力が臣従したり、朝廷より位を授けられたり。特に叙任は、威信値が上がるので、何かと便利。叙任を願い出ることは不可。



◀大名の後継者が決まったところ。亡くなった大名に子供がいない場合は、家臣の中で優秀なヤツが後を継ぐ

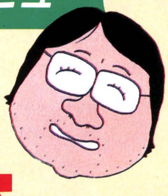
▶朝廷からの特使。それにしても位階をもらうのはウレシイもの。ハクがつくって感じだよな！





◀豪族が大名に臣従する。まあ、情報としてはどうってことないけど…やっぱり気になるものかなあ!?

クロちゃんインタビュー



『天下統一』は文句なしにおもしろい。このゲームをデザインした黒田幸弘さんは、『戦国大名』や『関ヶ原』など、もともとはボード版シミュレーションのデザイナーとして知られる。長年の蓄積をコンピュータSLGとして、どのように生かしているのか……本日はここいらを踏まえた上で、「黒

戦国SLG 『天下統一』は、こうプレイ

プログラマーとの意識のギャップ

（6月6日、飯田橋、割烹旅館・聖富荘にて、建物の奥、とある一室に大の男6人集まりて、何やら起こりそうな雰囲気である。遠くから三味線の音がかすかに流れてくる。そうまさに時代劇のノリである。となると……。

代官藤枝：越後屋、そちの悪巧み、ことごとく図にあたったわい、抜け荷買いはみごと大成功じゃ。

越後屋：悪巧み、とは人聞きの悪い。すべては殿のお指図。フッフッフ、藤枝さまも悪いお人ですねえ！

……ち、ちがうって！　本日は、本誌でもおなじみのゲームデザイナー、黒田幸弘さんを招いて、『天下統一』の開発ウラ話、心おきなく語ってもらおうって……そういう企画だったはず！　いわば、コンプ始まって以来の(!?)本格的インタビューなのだ！）

お茶の水（以下茶）：え〜、というわけで、（このままじゃ、どーなるかわからんので）さっそく質問。まずはゲームデザインの苦労話から……。

黒田：（額に手をあてて）そうですねえ。苦労といえば、やはり開発サイドとの意識のギャップでしょうね。まあ、ぼくがプログラムを組むわけじゃないから、どうしてもこの問題は避けて通れないんだけれども、初めのうちはプログラマーに、デザイン・コンセプトを説明するのに苦労しました。また、ぼくの方もいわゆる技術者にとって、何が問題となるのか、多少の行きちがいはあったようですね。

茶：と、いいますと……？

黒田：コンピュータでゲームをつくる場合、まず問題となるのは何であるのか？　ぼくは思考ルーチンとかデータ量の問題がもっとも大きいんじゃないかと思っていたわけです。でも今回の場合でいえば、意外にも画面表示ということ。ぼくのデザインした内容を、どうすれば（1フェイズあたり）640×400のＣＲＴの枠内で表現できるのか？　たとえば戦闘画面に表示できる武将数は双方6人ずつがギリギリのところ。それ以上表示しようとするとレイアウトからはみ出して、画面をスクロールさせなければいけないな、とか。

茶：意外ですね。画面処理といいますと、どちらかといえば「ゲームの外枠」という感じがしますが、やはり技術者サイドにしてみれば、そこらへんからのアプローチが普通なんでしょうか？

黒田：まあ、やり方にもよるんでしょうね。要はユーザーに対して一番わかりやすい表現を考える、ということ。どんなにおもしろいゲームでも表現方法を誤れば、コンピュータとしては失敗なんですね。表現方法ということで、身近な例を挙げれば、銀行の自動支払機。仮に、コマンドをいちいち投入しなければお金を降ろせないとしたら、だれも寄りつきませんよ。今のテンキー操作になるには、相当にしっかりした表現方法・コンセプトが必要だったと思いますよ。ですから、表現方法や操作面で、始めにキッチリかたち（仕様）を決めて、その中にデータを流し込んでいく方法っていうのが開発サイドにしてみれば、当然のことといえますよね。



▲いつも温厚な笑顔の黒田氏も、ゲーム（仕事）の話になると、厳しいのだ



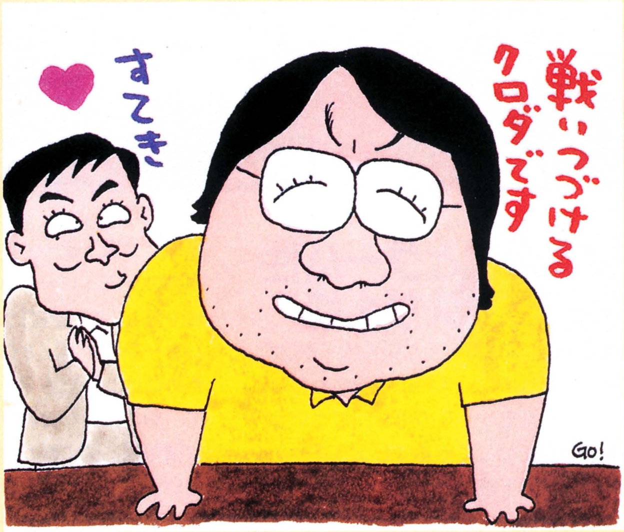
▲旧角川書店ビルの近くにある〝聖富荘〟にて、

田幸弘のデザイン世界」の秘密を白日のもとに（!?）さらしてみたいもの。将来のゲームデザイナーを目指すキミは必見のページだぞ！　それでは、スタンバイOK!?

するのが正しい!! かもしれない…



『天下統一』を熱く語り合う。H副編、中野画伯も真剣な表情だ



歴史シミュレーションの難しさ

茶：さて、と。開発にまつわるお話はここまでにして、今度は黒田さんご自身、デザイン上、どのような苦労をなさいましたか？　たとえば、以前お話をうかがった時、「東北地方は大名らしい大名がいないので、設定が難しかった」とおっしゃってましたよね。

黒田：ああ、そうでしたね。あのあたりは織田・豊臣が中央政権を握った頃にようやく伊達なんかが伸びてくるでしょう。ゲームは1550年から始まりますが、この頃の東北の大名っていうのは、実情は、よくて豪族の大。その中から大名を登場させなければならなかったので、苦肉の策としていくつかの国を合併して北陸奥・南陸奥なんて設定をしたりして。それと、あとは武将の設定ですかねえ。実際の歴史でいえば天下を取ったのは織田系列の武将なんですね。とにかく資料が豊富だから、武将がいくらでも出てくる。まあ、逆にいえば「織田が天下を取らなかったら、こんなヤツはただの足軽で終わっていたはずだ」なんて武将も多いんですがね（笑）。かたや早めに滅んだ大名家は悲惨ですね。とにかく人がいない。滅んだわけだから、子供は当然いないし、武将とて同様です。早めに滅んでくれれば、問題はないんですが、もし生き残って3代4代続いたらどうしようなんて。勝手につくるわけにもいかないしねえ！（『天下統一』では年代に従って武将が自動的に登場）

茶：実際に、悩んだ大名・地域についてはいかがでしたか？

黒田：やっぱり遠江かなあ。当時の遠江は、今川の影響が強くて、対抗できる勢力がいなかったんですよね。駿河と遠江を合併することも考えましたが、システムソフトからの要請では、このゲームでは、平均的なシステムにしたいということで、必ず1国に1人は大名を設定する方針でした。う〜ん、それじゃ、しょうがない掛川の朝比奈がこの地方ではもっとも大きな豪族だったので、とりあえずは朝比奈で。とはいえ、考えてみれば朝比奈は後に今川について残っているんですね。結局、浜松城の飯尾に決定。歴史シミュレーションの難しいところですね。もちろんこういった点は、ゲーム全体の流れに影響を及ぼさない範囲で調整しました。

イラスト／中野　豪



リアルさとゲーム性のバランスが大切

茶：その、うまくいえないんですが、ゲームの流れについて特に注意されたことは？　歴史ＳＬＧの場合、どういう点が問題になってくるでしょう？

黒田：『天下統一』では、１年が季節ごと４パターンで構成されています。この時代を正確にシミュレートしようとすれば、春に種をまいて秋に収穫する。当時の兵隊は農民が主体ですから、この２つの季節は動くことができない。織田信長に代表されるような兵農分離ができるまでは、実際の戦闘は夏と冬に行われていたはずなんです。ゲームデザイン理論からいえば、ある時期までは夏冬のみ移動・戦闘を行い、一定の年代に達したら兵農分離で１年中動けるようにするのが正解です。まあ、今回はシステムの都合もあって、そういうわけにはいかなかった。夏冬のシステムにするか１年中にするか、どちらかですね。で、結局プレイアビリティ（遊びやすさ）ということを考えて、１年中動けるシステムを採用しました。だから、序盤（兵農分離できる以前）は、実際の２倍のスピードで展開しているわけです。

茶：ゲームの実際の流れとしては、どういう感じになるでしょう？

黒田：『天下統一』はもともと戦闘が主体のシミュレーション。戦闘を行い城を陥し、領土を拡大する、といったパターンですね。とにかく生き延びるためには、一刻も早く国の数を増やして、敵に備えなければならない。初めは情報欄に国の数だけ大名が表示されていますが、序盤は激しい勢いで淘汰（とうた）が行われます。中盤を過ぎて、小大名といくつかの戦国大名が勝ち残り、最後に大勢力同士の決戦が行われるといったぐあいです。

茶：戦闘が主体ということですが、コンピュータ側の思考ルーチンにはどのような工夫をなさっていますか？

黒田：国ごとではなく、大名を単位とした思考を行うということでしょうね。たとえば、複数の国を持っている大名がいるとしたら、ある国をカラにしてでも戦闘の焦点となる地域へ兵力を集中させる。通常、人間側がコンピュータに勝利する作戦パターンですが、今回の『天下統一』ではぜひ実現したかった点です。

㊎：話は変わりますが、シミュレーションゲームをつくる場合、計算式っていうのは結構重要なんでしょう？

黒田：結構どころか、いたるところに計算式だらけですよ。

㊎：式はどなたが設定されるんですか。

黒田：まあ、ぼくということになりますね。といっても、ゲームデザイナーである以上、だれもがやっていることですけどね。地味な作業ですが、このさじ加減によって、展開は大きく変わってきます。デザイナーとしての個性が表れてくる部分でもありますね。

㊎：黒田さんが計算式をつくる場合、特に留意される点は？

黒田：う～んそうですねえ。あまりかっちりとした設定をし過ぎない、ということですかね。計算式の結果が、正確にひとつだけ、というんじゃつまらない。ある程度の幅、上限と下限を設定して、そのゲームの流れに微妙な偶然性を持たせていきたいと。場合によっては、ごくまれな確立で上限を越えるような結果も出す。抽象的ないい方ですけど、ゲームの計算式は単なる計算のための道具ではなく、おもしろ味を出していくためのものですね。ぼくはそう思っています。



◀何時間も話していたんじゃお腹も空きます。ここで車エビを食す

きめ細かな戦国SLGを

茶：『天下統一』でもっとも目を引くことが、1国が複数の城によって成り立っているということ。この点についてはいかがですか？

黒田：国によって城の数は最低2つから最高7つまで、国の大小によって様々ですが、これらの城はすべてルートによって結ばれています。当時の街道はだいたいは現在の幹線と重なっているんじゃないかな。デザインする上では、もちろんルートを取捨選択する過程がありました。この「ルートをたどって城を攻め取る」のが、「天下統一」の基本的なシステムです。これは、まあ、かなり当時の実情に近いシステムじゃないか、と。例を挙げれは、甲斐の武田ですね。岩殿と韮山を通してしか侵入できないようになっている。守るにやすく、攻めるにかたい。武田は地理的に非常に恵まれていたわけですね。反面、国が貧しいから韮山を通って信濃へなだれ込んだ。甲斐とは対照的に、尾張や近江など、古くから道路網が発達していた中央は苦しいですね。とにかく外敵の侵入を受けやすい。

茶：何回かプレイしてみて気がついたんですけど。戦略上重要な城というのが、必ず出てきますね。

黒田：そう、今いった韮山とか、信濃でいえば海津城なんかはここらを通らなければ先へ進むことができない、重要な拠点ですね。何回ゲームをしても、必ず焦点として浮かび上がってくる城があるもので、プレイヤーとしては急所ともいうべきこれらの要衝を見極める必要が出てくるでしょうね。

茶：あとはシステムとしては、同盟がかなり重要になってきていますね。

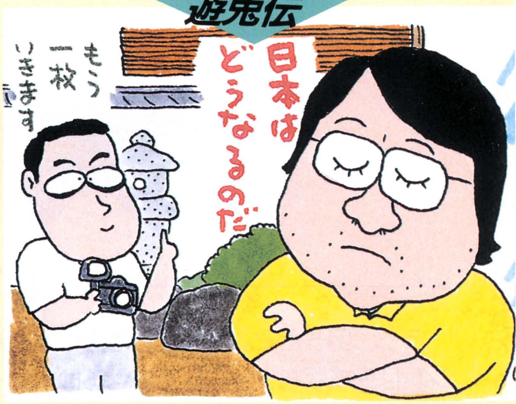
黒田：やはりルートとの関係で、同盟を結ばなければ辛い。尾張・織田のように四方を敵に囲まれている大名は、同盟関係を上手に利用して、敵を各個撃破していく戦略眼が要求されるでしょう。ゲームの隠し味といってもいいですね。

茶：今後、戦国時代を舞台にしたSLGで考えていきたいことは何でしょうか？

黒田：たとえば徴兵。この時代、人をどうやって集めたのか、について興味がありますね。特にゲームがスタートする1550年からしばらくは、兵農分離ができていなかった。一部、大名の次男三男の手勢が旗本として専業化していたようではあるけれども…。ですから大名の軍勢とはいっても、多くの部分は豪族の手兵から成り立っていた。この戦いは楽勝、ということだと恩賞を求めて、当然多くの人数が集まるし、その逆だと前に100名引き連れて来た豪族が30名しか連れてこないこともままあるわけです。まあ、今回も徴兵してみて何人集まるかわからないようにしよう、とかいろいろ考えたんですが、とりあえずはオーソドックスに、国力によって一定の数が集まるよう設定しました。今後の課題ですよね。

茶：本日はいろいろとありがとうございました。最後に、黒田さんから読者にひとこと、お願いします。

黒田：さて、困ったなあ。あまり派手に宣伝しても何だし。『天下統一』を考えたそもそものきっかけは、どうすれば戦国らしいシミュレーションをつくることができるか、ということなんだ。現状の98では、盛り込めなかったシステムもあるけど、今のところは満足のいく出来に仕上がりそう。特に操作性の良さは、さすがにシステムソフトって感じだな。





▼旅館の庭をながめる黒田氏は、はるか戦国の世に置いてきた氏の魂を呼び戻しているかのように、厳粛さが漂っていた

〈KING OF SIMU

大戦略III

すべてが流動的な『III』の戦場

うう、困ったぞ。特集だってのにネタがない。ホントは完成版をプレーしてみせるはずだったのに、残念ながら間に合わなかった。しかたない、できてるところまでで『III』の世界を探究してみよう。

もう知っているとおり『III』の戦場では、このイラストのように陸・海・空の全ユニットが同時に行



▲迷彩がキマってるタイトル画面。戦闘準備はOKかな？



▲どれも、やりがいがありそうで食指が動くマップ集だ



▲歩兵のみなさんごくろうさん。『III』でも彼らの役割は大きい



 ●システムソフト☎092-714-6236 ●PC9801シリーズ(98、Uを除く)/予価9,800円〔税別〕※画面写真は、すべて開発中のものです。

LATION GAMES〉

グレートコマンダー

いまままでの戦略や戦術は通じない

動する。簡単明瞭にいえば、とにかく流動的。だからよく状況をつかんでおかないと、決戦に援軍が届かなかったり部隊過密になったりして、変化についていけなくなってしまうのだ。もちろん戦略戦術も、これまでのパターンは通じない。新たな"技"を開発したものが、この偉大なゲームを制すのだ！



『大戦略』ディオラマ解説図



▲対空ミサイルを装備した基地など、地形の種類はぐっと増えた



▲兵器の中でも海上（海中）ユニットの充実には驚くはずだ



▲プレイを助ける便利なコマンドも、たくさん備えている

時間の進みかたがちがうシステム

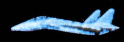
流動的な戦場といっても、いまひとつイメージがわかないと思うので、移動を例に説明してみよう。

あたりまえの話だが、同じ時間内にトラックが走るのと歩兵が歩くのでは移動する距離がちがう。このスピード差をいままでは、移動力の差として表していた。つまり1ターンにトラックは8ヘクス動けるのに、歩兵は3ヘクスしか動けないというわけだ。

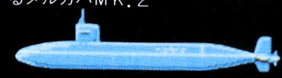
ところが『III』では、移動力というものが存在しない。トラックと歩兵に同じヘクス数の移動命令をだすことだってできる。ただし、トラックが4ヘクス動いた間に初めて歩兵が1ヘクス移動するというように、かかる時間が変わってくるだけだ。つまり『III』ではスピード差を時間で表している。

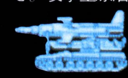
この時間の考えかたのちがいが、ゲームを流動的にさせる原因だ。

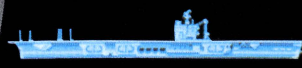
⊙ウェポンコレクション⊙


◀ただいま最強。F14トムキャット


▶実戦で鍛えられてるメルカバMK.2


▲目には目を、潜水艦には潜水艦を。攻撃型原潜ロスアンジェルス


◀上空にニラミを効かすSA-4


▲機動部隊の核。空母ケネディ

ゲームはこの手順をくり返す

プレイはこの順に進むわけじゃ

1 生産指定


▲その国の持つ工場数だけ指定できる。数字は左から生産カウント、現在生産数、最大編成数。さて、どれを選ぶかな

2 部隊編成


▲生産画面と似てるけど別。編成したい兵器を選ぶと下に表示される。ユニットの順番は戦闘にも影響するのをお忘れなく

3 行動開始


▲部隊に行動命令をだしている。移動は最短距離で計算され、青くなっているのが予定コース。右の到着予定時間なども重要なデータ

大戦略III体験記

勝手知ったるアイランドキャンペーン

システムの話ばかり書いてててもちっともおもしろくないから、できるとこまでプレイしてみよう。マップはもうわが家の庭みたいに熟知しているアイランドキャンペーン、128×128とビッグに大変身しているぞ。

ゲームの時間（ターンとカウント）は、プレイヤーが好きなときに進めたり止めたりできる。100カウントで1ターンと数えるんだ。もちろん始めは0。進めるまえに生産しよう。

どんな兵器をつくるのがいいのかよくわからないから、オーソドックスにトラックと歩兵、それに戦車M60A3なんかを選んでみた。

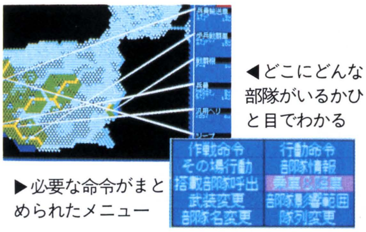
カタカタカタと、時間が過ぎていく。もうそろそろかなというとこで止めて、部隊編成モードを呼び出してみる。う〜んまだ定数までできていないなぁ。生産を指定できる数は工場数と同じなんだけど、つくる兵器の種類が少ないほど、それぞれの兵器が早く生産できるんだ。どれどれもう少し待つか。


▲シナリオを選んだらゲームスタート。左下のほんのわずかなエリアがブルー支配地


▲種類もふえたし、時間をかければどんな兵器でも生産可能だし、ホント迷うなぁ

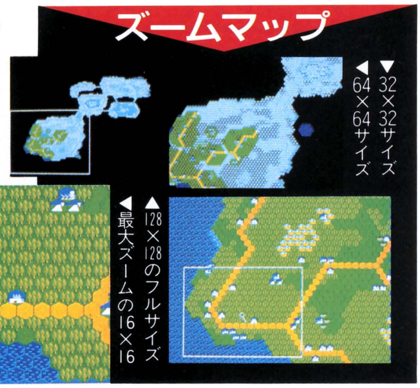
コンピュータは何でもできる

部隊を編成したりマップを見て戦況を確認したりと、『III』はすることがやたら多い。システムが複雑だからしかたないけど、いちいち細かいところまでやっていては身がもちましぇん。それで、中立都市の占領や輸送などの雑務は、コンピュータが自動的に処理してしまう便利な機能がついている。これを最大限利用して戦場に没頭するのも戦略のひとつなのだ。



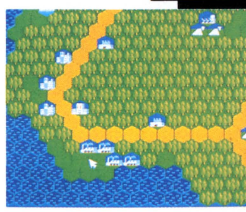
◀どこにどんな部隊がいるかひと目でわかる

▶必要な命令がまとめられたメニュー



▼32×32サイズ

◀64×64サイズ

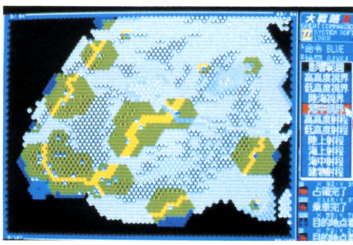


▲128×128のフルサイズ

◀最大ズームの16×16

なくて、すべて別々なこととして処理していく。部隊数が多いほど忙しい

4 偵察行動



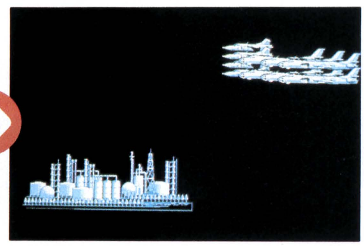
▲色がついているところが視界範囲。これ以外の敵の動きは見ることができない。奇襲を避けるためにも事前偵察はかかせない

5 拠点占領



▲目標地点に到着したと報告があった。占領は命令をだしておけば自動的にやってくれる。ただし守備隊がいると戦闘になる

6 戦闘ボッ発



▲戦闘は同時射撃。部隊内のどの小隊がどの敵を攻撃するか指定できる。建物などを爆撃すると、マップの地形も変わるんだ

すみやかに都市に移動し占領せよ

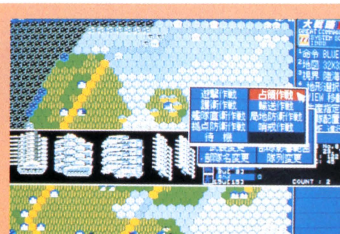
1ターンが過ぎた。こんどは各兵器とも定数以上だ。トラックと歩兵を組み合わせて都市占領部隊を編成してみる。部隊名は自由につけることもできるけど、面倒くさいから自動選択。2部隊編成することができたぞ。

続いて部隊に命令を与える。歩兵をトラックに搭乗させてから「目標中立都市へすみやかに移動し占領」を命じた。これで、あとは変更しない限り勝手に動いてくれるんだから楽だ。生産兵器をトラックからブラッドレーに指定替えしてさらに時間を進めた。

乗りこみが終わったのか、マップを見てると部隊が動きだしたぞ。ゆっくりだけど、たしかに両方とも目的地へ向かっている。カッコいいもんだな。

この後は、次々部隊を編成して送りだしたんだ。工場や都市の占領が目的の歩兵付き部隊がほとんどだけど、偵察もやろうってことで、足の早いジープ部隊もつくったぞ。なにしろ索敵をしないと、コンピュータが何をしてるかぜんぜんわからないんだ。

兵器によって視界が決まっているから、ホントは早期警戒機みたいに広い範囲が見渡せるやつを、バーンと飛ばせばいいんだけどね。



▲戦車隊に機械化歩兵をつけたバトルグループ。ジープは余ってたので入れました



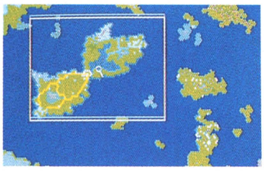
▲移動する部隊とともに視界も動いていく。作戦司令部にいるみたいな雰囲気なのだ

シナリオ11本すべて見せます

いっとくけど完成バージョンじゃないので、このまま製品化されることは保証しません。が、ほぼこんなかんじということで、披露しちゃいましょう。

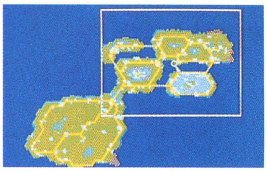
スケールの大きさを意識してか、広大なエリアを扱ったシナリオが中心となっている。そんな中で「アイランドキャンペーン」や「瀬戸内海ウォーズ」など、懐しい顔がちらほら見えるのも心にくいばかり。旧友に会えたようでうれしい。

BASIC4



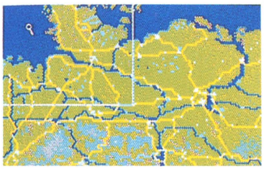
初心者用にデザインされたマップ島の攻略戦が展開されるんだ

Island Real



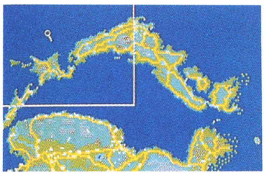
アイランド神話は不滅です。名作中の名作シナリオとはこれだ

NATO vs.WP02



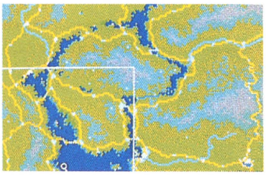
中央ヨーロッパで激突する東西両軍。広大な平原で暴れまわれるぞ

Self Defence



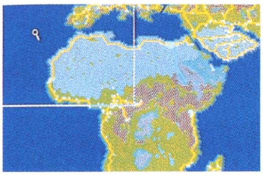
アレ？ と思ったでしょう。ソ連からだとこんなかんじに見える

STRONG TRAETY



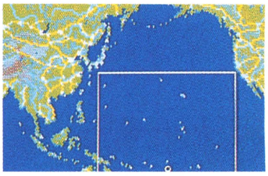
弱小なグリーン国をバックアップするのが勝利の〝ツボ〟だとか

Beyond



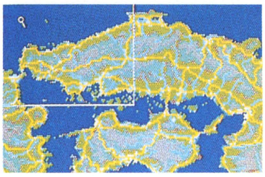
それにしても砂漠化が進んでますね。自然を大切にしながら侵略！？

PACIFIC CONQUEST



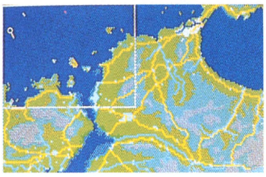
マップの2/3を占める太平洋。艦艇ユニットが大活躍しそうだね

セトナイカイウォーズ1989



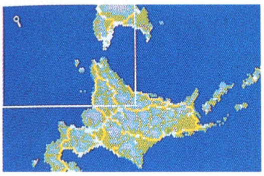
これも古顔。大きくなってさらに過激になったというがどうかな

YAMATO1977



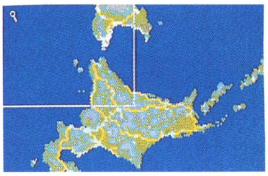
1997年の九州地方らしい。すでに日本沈没は始まっていた？

RED BEAR 3



自衛隊の兵器は特別編成になっている。これはセットアップ版

RED BEAR 3



印刷ミスじゃありません。これはユニットが用意してない北海道

燃料不足でワレ帰還できず!?

ターン数をかぞえると、各地から「目標地点到着」とか「占領完了」の報告が飛びこんできた。そういう部隊には新たに命令を与えなければならないし、新部隊の編成もあるから結構忙しい。まだ敵と遭遇したという報告はこないなぁ。コンピュータは何をやっているんだろう。



▲離れた地点にいる歩兵とヘリを合体させ乗りこませることもできるんだ

兵器は、指定されているうちは時間とともにどんどん生産されストックされる。もう必要ないと考えたら、すぐ指定を取り消さないと、つくりすぎてしまうんだ。

で、こんどは航空機の生産を始めてみた。えーと高いのは狙わないで、汎用型のF—4とA—7の2機種。これでも歩兵の5倍以上かかるんだぞ。そして輸送ヘリ—イロコイも。いよいよ空の時代の幕開けだ。

F—4が1機できたところで、うれしくてさっそく初飛行。いってらっしゃ〜い、と送りだしたまではよかったんだけど、いざ引き返そうと思ったら燃料が足りない！ 飛行場の占領は間に合わないし、ヒエ〜墜落だ。航空機は待機するだけでも燃料を消費してしまうから、時間を進めるときは注意しましょう。



▲あと一歩で墜落。移動力がないのに、ついつい遠出してしまったのがまちがい

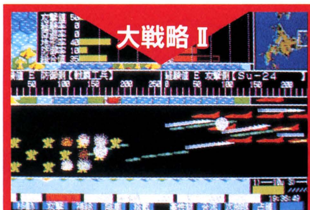
『大戦略III』はピテカントロプスか？

最後に『III』以後の大戦略シリーズを考えてみたい。

いまのところ『III』は『II』からの発展とみるのが正解だろうが、この2つの間はあまりにも離れている。『II』はまだ兵器数が増えたり、間接射撃が入ったボリュームアップ版だった。ところが『III』はシステムがいままでの大戦略シリーズとまったくちがうのだ。枝や幹はいじっても根元には手を入れなかったのが、こんどは根元から掘り返しているといっていい。もう別なゲームみたいだ。

その意味では、もしかしたらこれは直立原人（III）の誕生なのかもしれない。まだおぼつかない足どりだが、進化の記憶は本家『スーパー』へ波及することも考えられる。〝直立して歩く〟大戦略がほかを圧倒するかもしれないのだ。しかし、反対にただの突然変更で終わってしまう危うさもある。さてどっちだと思う？　答えは、次の子孫がでたときにわかるだろう。

というワケで、完ペキとまではいかなかったけど『III』の概略は十分わかってもらえたと思う。この次は完全バージョンで徹底紹介だ。乞うご期待！



発表当時のインパクトは忘れられない。間射ユニットのデビュー作



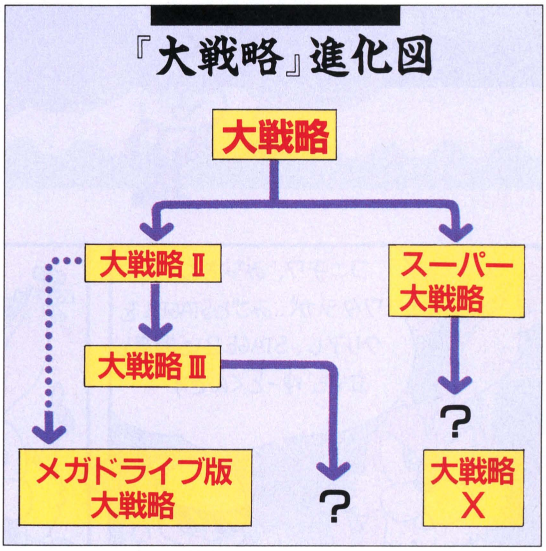
より強く、より速くを目標にかかげゼイ肉を落としたシェイプアップ版



戦闘シーンは必見。なぜかこれだけ鉄道ユニットがあるのがおもしろい



はたして時代を制し、SLG界に君臨するのだろうか？　それとも……



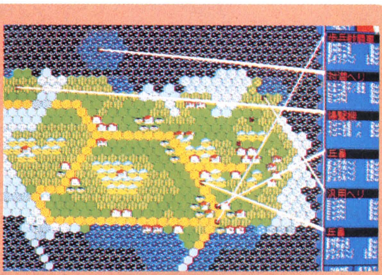
敵の舞台裏をのぞいてみると……

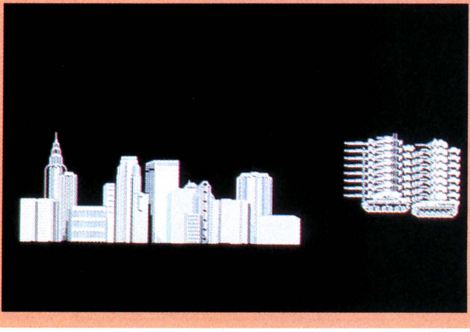
ジープ隊が果敢にも敵地まで侵攻したところで、突然停戦—バグってしまったのだ。うーこれからというのに残念なこと。しかたがない、ロードし直してコンピュータがどんなことしていたのか見てみよう。

初期設定を「人間」に変えてゲームスタート。これでマップ上に両軍の部隊を確認できる。コンピュータはあまり進出していなかった。近くからコツコツ占領していくつもりかな。

編成した部隊は、そんなに多くないが、ほとんど4ユニットのフル編成。やっぱり歩兵部隊中心で占領活動をしていたらしい。変わっているのは、対潜ヘリとか爆撃機をつくっていることだ。この生産で国力をとられたのか、戦車などは見られない。どういう思考でこうなるんだろう。新戦術かなあ？

戦闘は結局できずじまいだった。でも、建物への攻撃はできたので見てくれ。ユニット同士も、きっとこんなかんじで処理されると思う。





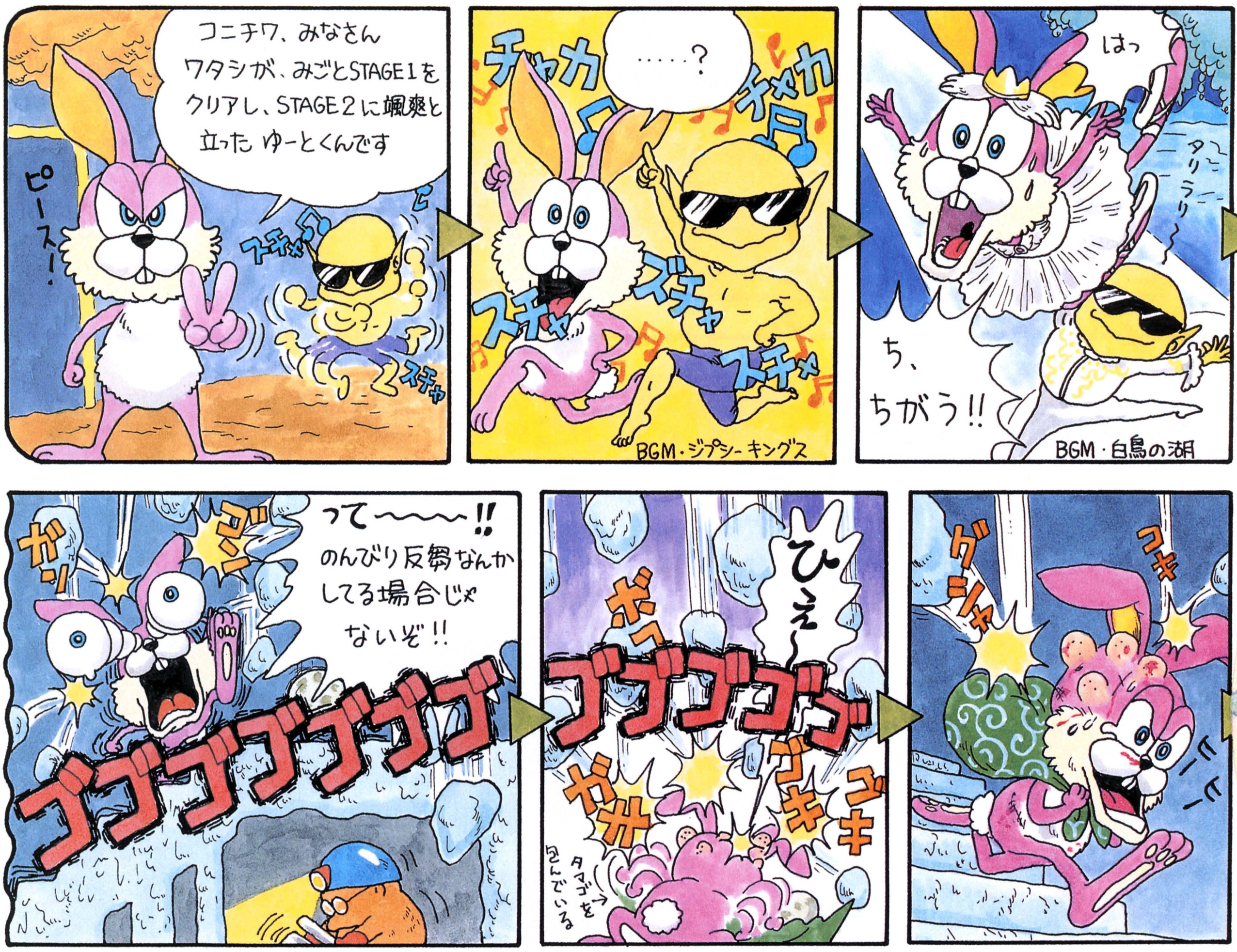
▲どの部隊も本国から離れていない。どんな戦略からこの布陣をとったのか？
◀高層ビル群に狙いを定める攻略軍。意外に静かな戦闘シーンだったなぁ

おもしろ不思議なゲームだぴょん!



大福餅にも異端があるなら(イチゴ大福とかな)、ゲームにも異端があって、なぜワルイ! そーゆーワケで、アクションゲームのイチゴ大福『遊兎伝』、ひと味ちがうおいしさで登場だ!





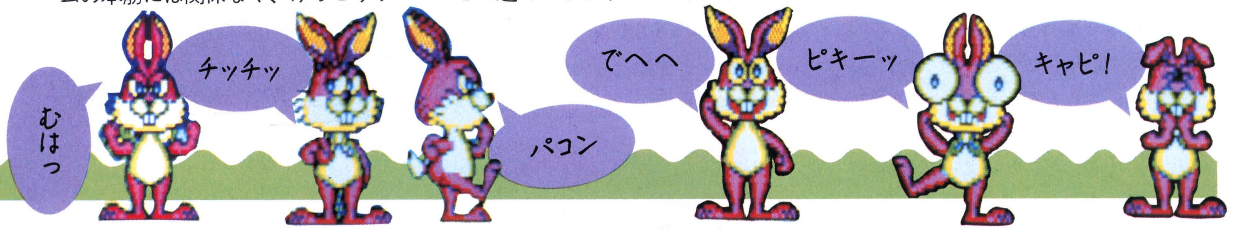
 ●システムソフト☎092-714-6236●PC9801シリーズ(9801、Uを除く)/7,800円(税別)

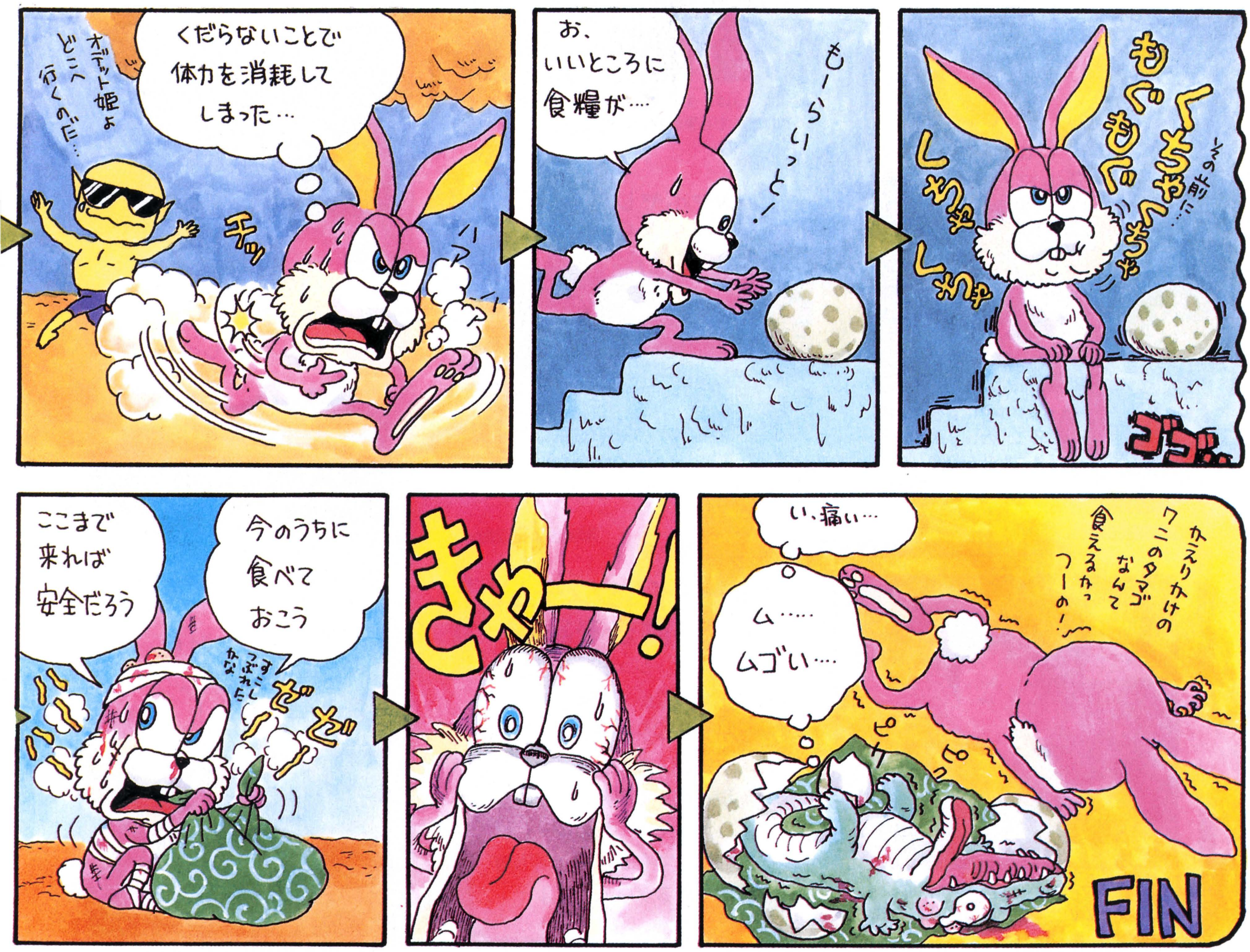
特集
システムソフト
天下統一＋大戦略Ⅲ＋遊兎伝

ハイスコアめざしてひたすら反射神経とテクを磨くのが、正しいアクションゲームの遊び方。たとえキャラが人気アニメの主人公でも、基本的にこの路線はハズせない、とゆーのが、いままでの常識だったワケだ。でもね、ちょっと胸に手をあてて考えてみよう。ホントにアクションゲームの楽しみって、それだけなんだろーか？　たとえばキャラの表情の変化や動きに、ちょいと楽しい工夫があったりすると、ゲームの本筋には関係なく、けっこうウケちゃったりした記憶はないか？　あそこのボスキャラは、やられる時にオマヌケな顔するから好き、とかさ。そーゆーの、ゼッタイあるよね。

んなワケで、この『遊兎伝』、アクションゲームとしては、かなりヘンなゲームである。ハラハラドキドキのアクション性は他のゲームに一歩も二歩もゆずるけど、キャラの表情の豊かさ、楽しさは、も一最高！　ゲームの目的を忘れて、ついついいろんな芸をやらせて遊んでしまうとゆー、アクションゲームにあるまじき楽しみ方が、こいつの目玉なのだ。こりゃ、どう考えても邪道だよ。でも、邪道もここまでカンペキに凝ったつくりだと、まっとーなゲームよりもオモシロイ！

システムソフト自慢の「ショータイムシステム」をフルに使った、アニメみたいなオチャメなゲーム。汗と気合の体育会系アクションゲームに食傷気味のグルメなキミに、おすすめだよん。





STAGE 1

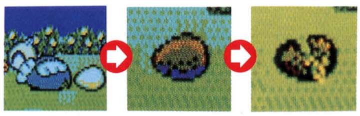
究極の食べ物さがしてゆうとクン、大奮闘！

ゆーとクンの住む“ぴのぽてか星”は、動物たちの楽園である。が、人生ラクありゃ苦もあるさ、と水戸黄門サマもいってるよーに、楽しい毎日にも、近頃カゲがさしてきた。この星をねらう悪者たちが、ロボットのダルマに命じて、動物たちを誘拐しはじめたのだ。

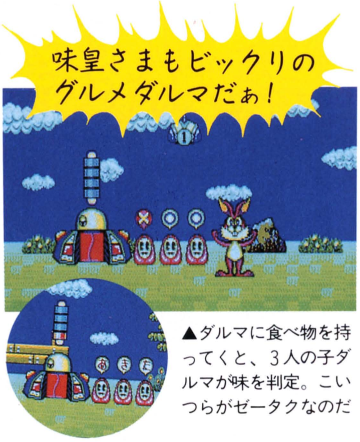
そこでウサギのゆーとクン、なんとかダルマを説得して、敵を倒すのに協力してもらおうと思ったワケだ。ところがダルマのやつ、改心したのはいいけれど、改心したことによって爆発させられてしまうという。「せめて死ぬ前においしいものが食べたい」だって。泣く子とダルマには勝てませんバイ。

てなワケで1面は、グルメなダルマを満足させる、究極の食べ物さがしがテーマ。食べ物はいろいろあるけど、どれがオイシイかは、自分で食ってみなけりゃわからない。ゆーとクンの表情や仕草で判断しよう。同じ食べ物でも、時間がたつと熟したり腐ったりするから、食べ頃の見きわめも大切だ。ゆーとクンと仲間たちの食べ物争奪戦をめぐる百面相が、メチャおかしいよ！

時間がたてば食べ物も変化する



▲卵はやっぱ、生みたてがイチバン。腐るとマズイのだ。でも果物などは熟したほうが○



▲ダルマに食べ物を持ってくと、3人の子ダルマが味を判定。こいつらがゼータクなのだ



▲食べ物をさがしてる間に10ぴき誘拐されたらゲームオーバー。駆けつけて助けなきゃ！



▲プログラマーの長和さん。画期的なショータイムシステムの生みの親なのだぁ！　尊敬！

ショータイムシステムでこまかい動きを実現

このゲーム、システム作りから始めて1年くらいで完成しました。「ショータイムシステム」っていうんですけど、こまかい動きや表情を実現したくて開発したものなんです。たとえば1面のゆーとクンの動作だけでも64種類。何回遊んでも楽しめるゲームですよ

ゆーとくん 仁義なき戦い

ひくひく……
なんかオイシイ
においが……



おおっと、
アルマジロの
横取り攻撃だっ



バケヤロ、
ケッてやる！
げしっ、げしっ！



アラ、返り討ち。
そりゃないぜ、
セニョール！



と、まあ、こーんなふうにゲームは展開するワケだけど、この感じ、わかってもらえたかな？　何度も遊んでると、そのたびに新しい発見があって、ヤミツキになるオモシロさ。いろんなキャラに、いろんなコマンドをためして、その反応を楽しもう。なーるほどね、と笑えるシーンがいっぱいだぞ！



▲フシギな輪を呼んで、別の場所へ運んでもらう。ゆーとクンの動きがカワイイのだ！

STAGE 2 へんてこキャラ続出！わくわく洞窟探検だ！

さて、1面をクリアしたら、グルメダルマが2面の洞窟に連れてってくれる。けっこーいいヤツだったんだな、こいつ。爆発して死んじゃう時なんか、ホロリとしちゃったい。でも、メソメソなんかしてらんないぞ。2面は、わりとアクション性の強いステージだ。気を引きしめていこうぜ！

それにしても、おかしなヤツらがウジャウジャいる洞窟だ。モグラの工事人夫にカエルのヨガ行者、謎のラジカセ野郎ときたもんだ。イベントいっぱい、キャラいっぱいの、お楽しみ探検ツアー。でも、けっこー前途多難だぞ。

ゆーとくん しまいにゃ踊るぞ！

旅ゆけば、
モグラの工事に
ジャマをされ、



イジワル岩に
おどかされ、



火の海ハマって
あっちっち！



しまいにゃ
イカ天ヤローと
グレてやるっ！

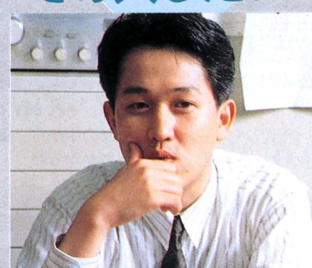


キャラの表情、楽しんでね！


▲キャラクターデザインは、柴田さん。かわいい人なのだ

「ショータイムシステム」のおかげでイメージどおりの動きが実現できて、作っていて楽しかったですね。もう、いろんなキャラを作っちゃって……。ボツになったキャラだけでも20種類くらいありますよ。キャラの動きや表情の変化、たっぷり楽しんでくださいね！

楽しみ方は、その人しだい


▲企画担当の木村さん。「社内評価もなかなかのゲームです」と、うれしそう！

ゲームができてから、社内の人間に遊んでみてもらったんです。それでわかったんですけど、このゲーム、人それぞれの遊び方っていうか、いろんな角度から楽しめるんですよ。プログラムされてないルールを勝手に考えちゃったりとかね。不思議なゲームですよ。

STAGE 3 ロボットを作って敵基地を攻撃だい！

2面の洞窟には4つの出口があって、どこから出ても、この3面に通じてる。が、しかし。ここはなるべく、遠くの出口を利用するよう忠告したい。出口によって、子ダルマからもらえるコインの額がちがうのだ。

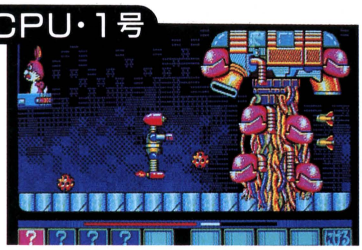
とゆーのも、この3面は、コインで部品を買って3体のロボットを作り、敵基地を攻撃するのが目的のステージ。部品の組み合わせを失敗するとポンコツロボットができちゃうから、正しい組み合わせを見つけるまで、とにかく試行錯誤の繰り返しなのだ。とーぜん部品代もかさむから、コインはたくさんあるほうがアリガタイってワケね。で、できたロボットが、右の3体。ここまでくれば、ゴールは目前だぜ！

以上、おもしろアクション『遊兎伝』のご案内、いかがでした？　その不思議な魅力、ぜひ体験してほしーのだ！



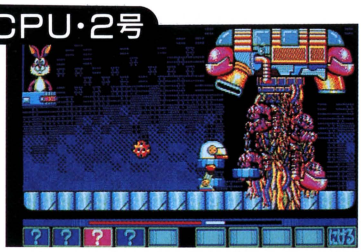
▲ロボットを作る3つの部品は、それぞれ3種類。合計27パターンの組み合せの中から、正しい3パターンを見つける。カネかかるわ

CPU・1号



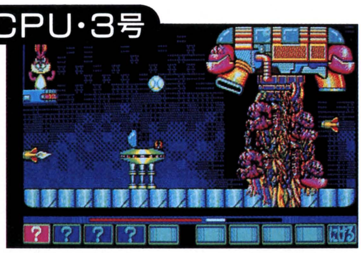
▲なんか頼りない姿だが、腕のロケット砲と眼のレーザーで、敵の胴体を攻撃。ガンバ！

CPU・2号



▲これまたオマヌケな風貌のヤツ。恐怖のダルマ落とし攻撃で、敵の下半身を攻撃だい！

CPU・3号



▲爆笑ピッチングマシーン風ロボット。ボールを飛ばして敵の頭部を攻撃。おっちゃめ〜

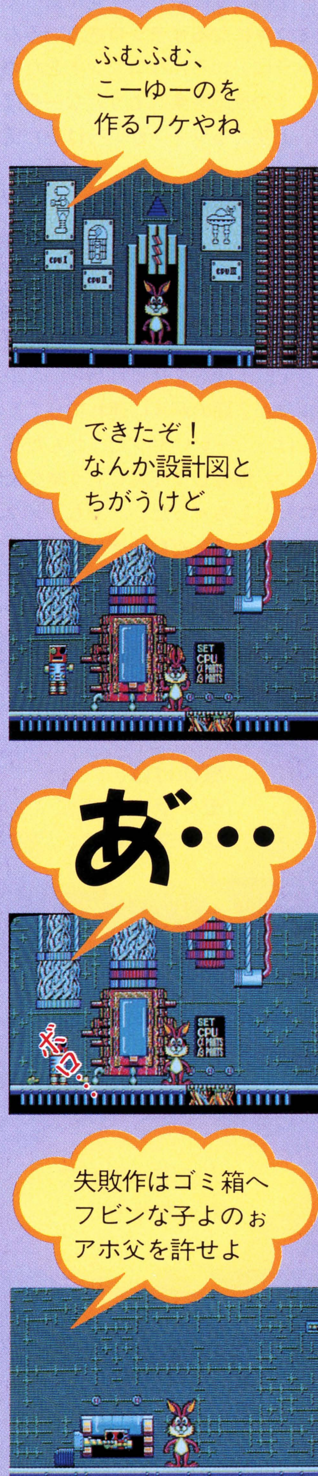
だれが遊んでも新鮮、そんなゲームなんです



▲福岡のクレオパトラ、咲山さん。おなじみシステムソフトの看板おねーサマだ。美人やね！

ゲームをやりこんでる人は、キャラの多彩な動きに感心して、のめりこむ。逆にゲームを知らない人にも、キャラのかわいさ、楽しさを、素直に喜んでもらえる。そんな多面的な魅力を持ったゲームだと思います。ひとりでも多くの人に楽しんでもらいたいですね！

ゆーとくん 誕生！　別人28号



好評連載

How To Win

ねえそこのハイレグ水着の彼女、いっしょにハウツーウィンしない？

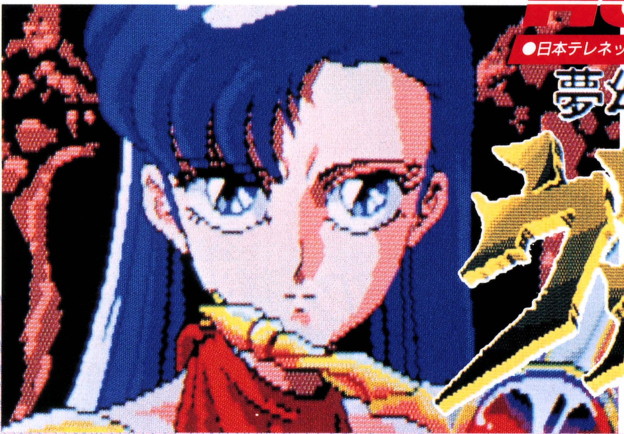
最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

●日本テレネット ☎03-268-1159 ●8800円(税別) ●PC-8801SRシリーズ

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリスII



実録・優子のバリバリ戦闘必勝術ぢゃ!!

ヴァリスの剣を握りしめ、にっくき強敵メガスに立ち向かう優子ちゃん。その細腕奮戦記を、6ページにわたって、プリプリに実況中継しちゃうぞ！　迷路あり、トラップあり、強制スクロールあり（キビシイ！）の苦難の道。ムラがる敵キャラ蹴散らし、アイテム取りつつ、いかにして攻略すべきかを、しっかり見届けてくれよな。

難易度は必ずしも低いとはいえないが、根性キメてかかれば、まずクリアできるぞ。各面の仕掛けもけっこう楽しめるし、面と面の間に挿入される美しいアニメシーンは、戦いの疲れをほぐす、おいしいコーヒーブレイク（オープニングでは、なんと肉声でおしゃべりしてくれるゾ）。また、衣裳を着替える優子ちゃんも、要チェック！

♡衣裳変われば レベルもアップ！ボクらの着せかえ優子ちゃん♡



パジャマ

▲優子ちゃんが最初に着てるのが、このパジャマ。防御力は最低だ。でも、こんなカッコで深夜走りまわるなんて……優子ってば大胆なヤツ！



セーラー服

▲出ました、スケ番刑事スタイル！　とーぜんパジャマよりも防御力がアップするのだ。個人的には、ボカァこの服がいちばん好きだぜ、優子



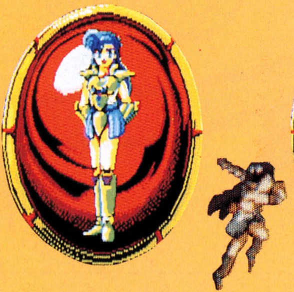
ブレザー

▲１面の後半で手に入る服。キミがいくらセーラー服大好きでも、こっちの方が防御力が高いのだから、あきらめて着替えるべし。しくしく



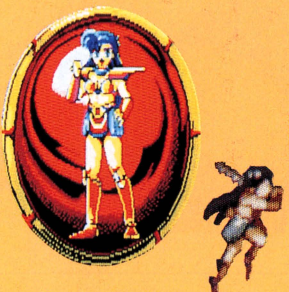
ヴァリススーツ

▲うーむ、やっと戦闘服らしくなってきたね。ブレザーより露出面が多いのに、なぜか防御力が高い不思議なスーツだ。やっぱ魔法の力かな？



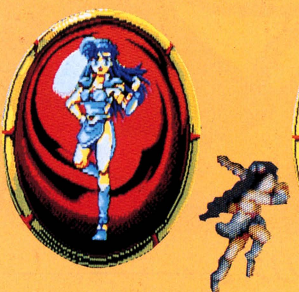
ディフェンススーツ

▲防御力はアップするけど、ＨＰは低い。おとなりのオフェンススーツと対照的なアイテムだ。どちらを選ぶべきか、ちょいと悩むところだね



オフェンススーツ

▲防御力は低いが、ＨＰが上がる。その名のとおり、攻撃型のスーツなのだ。デザイン的にあまり変わりばえしないのが、残念といえば残念



ハイパースーツ

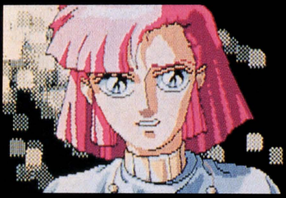
▲このスーツさえあれば、もーコワいものなしだ。矢でも鉄砲でもバズーカ砲でも持ってきたまえ。でも、このスーツが手に入る面はムズい！

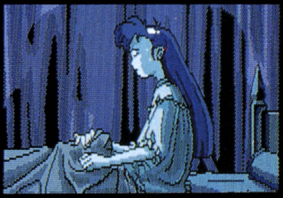


レイコスーツ

▲優子のよきライバル・麗子が着ていたスーツ。親友のスーツを着て戦うなんて、走れメロスもマッ青のビューティフルな友情だ。じ〜ん……

S T A G E 1



●アイテム取りつつ、ひたすら走れ！ の初級コースだ

そいじゃ、さっそく実況中継といきましょー。深夜のビル街をひた走る、パジャマ姿の美少女優子。けっしてヘンタイでも夢遊病者でもない、レッキとしたヴァリスの戦士であります。その証拠に、かわいい右手に、輝くヴァリスの剣を持ってるざんしょ。

さてこの面は、ただマッスグにつき進むだけの、ストレートコース。牛若丸ばりのジャンプで、ビルの上にも登れるけど、ベツになんにもないのでアシカラズ（しかし、アイテムのひとつも欲しかったよな、やっぱ）。つまりこのステージは、軽いウォーミングアップコースと申せましょう。

ポイントといえば、オフェンスアイテムを取って、ブリットのレベルを2まで上げること。セーラー服とブレザーを手に入れて、すかさず着替えること。さらに、ゼッタイに海に落ちないよう気をつけること、くらいかな。な、なんと、最強のヴァリス戦士のクセに、優子ちゃんはカナヅチなのである。ハッキリいってコレは意外な発見でした。

アイテムを取る！



◀体力回復ポーション、見っけ！ ボスキャラに突撃だい



◀むふう、ブレザー発見ぢゃ。さっそく着てみよっと♡

進め！　進め！



◀ビルに登ってパジャマ姿で剣を振りまわすポンチな優子



◀この先は、海。調子に乗って走ってるとボチャンだよっ

海に落ちるな！



◀あ、いかん。足をすべらせた。ここならぎりぎりセーフ



◀ここまで来れば、ボスは目の前。気合い入れて行くぞっ

ボスキャラ登場！ 弱点はアタマだ！

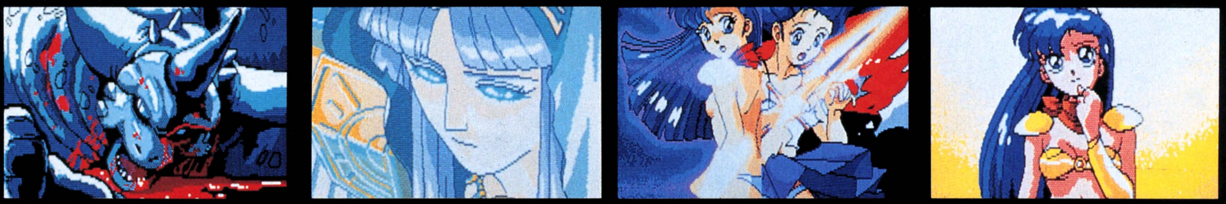
さて、なんとか海に落ちずに（ふつー落ちないって）、ここまでたどり着いたキミ。ボスキャラ様がお待ちかねよん。いきなり飛んでくる岩をうまく避け、ムダに体力を減らさないよう注意しながら立ち向かえ。ここのボスキャラ様は頭が弱い（あ、バカって意味じゃないぞ）。したがって、ジャンプしながら頭をバッコンバッコンするのが、勝利のヒケツだ。武器はとーぜん、ブリットのレベル2。しっかりアイテム取ってたキミなら、手に入れてるはずだよ。








STAGE 2



●ジグザグ迷路をジャンプしながら進むのだ！

やってきました、ステージ2。エグい色した迷路を、下へ下へとジグザグに進んで行く優子ちゃん。スタート直後にハイジャンプのアイテムが転がってるから、忘れずに取るべし。これを取らないと、この面のクリアは不可能なのだ。その後、オフェンスアイテムのレーザーを取ったら、ブリットからレーザーに攻撃パターンを切り換える。この面では、レーザーの攻撃がいちばんキクんですのよ、オッホッホ。スーツはもちろん、ヴァリア様からいただいたヴァリススーツなのだが、この後2つのスーツが手に入るので、オフェンススーツに着替えて進め！　この面のザコキャラは、けっこー耐久力のあるヤツばかり。しかし、ここでメゲてちゃナサケない。まだまだ道は遠いぞ！

迷路はつらいぜ！



◀青や赤のジュエルは、特殊能力を使うのに必要なのだ。

重要アイテムを、取って取って取りまくれ！



◀スタート直後のハイジャンプ・アイテム。見落とすな！



◀ディフェンススーツがあったぞ！　いただきましょーね



◀ハイジャンプで迷路をピョンピョン♡　落ちるなよ！



◀レーザー攻撃アイテムだ。よーし、これで百人力ってか



◀おっ、こんなところにオフェンススーツ。ラッピー♡



◀画面が切り替わると、いきなり敵がタマを撃ってきた！

2面のボスキャラは腕をねらえ！

おめでとう。キミはとうとう、ボスキャラ様のところまで来てしまいましたね。ここのボスキャラ様は、スゲェ胴長野郎なので、驚ろかないよーに。そんでもって、先っちょがパックンパックンするへんな腕（写真参照）で攻撃してくるから、ソコをねらい撃て。ちなみに、ボスキャラ様のおヒザにピョコンと乗って攻撃、な〜んてオチャメもできるから、活用してよね。

で、めでたくボスを倒した後、ホッとするのは未熟者。いきなり強制スクロールで押し戻されたと思ったら、倒れたはずのボスキャラ様の腕がニョロッと立ち上がって攻撃してくるぞ！　ばかやろっ。ゾンビか、テメーは！と、優子ちゃんの怒りの剣がうなる。腕の先っちょからヘンな顔が出てくるけど、こいつがボスキャラ様の素顔なのだろーか？　うーむ、不細工だぜ！

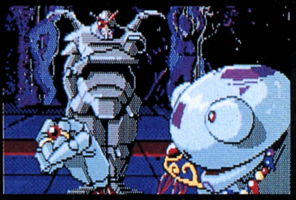













●エクスプローダーをフルに使って攻略だ！


◀これがウワサのお便利アイテム、エクスプローダーだ！

そーゆーワケで、やっとこステージ3に到着だ。ここのポイントは、なんたってオフェンスアイテムのエクスプローダーを取ることにつきる。攻撃はもちろん、障害物を爆破して道を作るワザにも使える、超便利アイテムだ。スタート地点のすぐそばにあるから、必ず手に入れろよ。

アイテムといえば、ほかにもパワーアップのアイテムが落ちてるから、とにかく先を急がず、じっくりさがすこと。逆に体力回復アイテムは少ないので、いかに体力を保存しつつ進むかが、勝利のコツといえそーだ。

また、この面からは、敵キャラが確実に優子をねらってタマを撃ってくる。うっとーしいから、エクスプローダーをドカンとお見舞いして倒そーぜ。

道をつくる・その1


◀行く手をふさぐ壁をドカン。気分はトンネル工事人である


◀ただし、このワザ、使える場所が限られてるのだ。残念

道をつくる・その2


◀爆破するのは壁だけじゃない。地面だって、このとおり


◀この面は、けっこうムズい迷路である。疲れるやね……

攻撃に使う


◀左のヤツは、優子をねらってナナメに撃ってくる


◀上からも敵が！ 爆発に巻き込んで、一気に倒すのだ！

3面のボスキャラは額のヒスイが命！

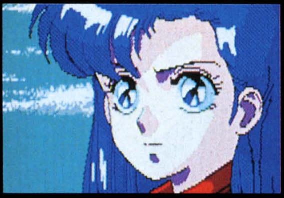
ゼイゼイ。迷路をなんとかクリアして、すっかり息をきらせちまった優子ちゃん。とりあえず行く手をはばむ岩をエクスプローダーで爆破すると、彼女の前に、3面のボスキャラ様が出現！ でも、ちょっと待って。あなた、どこかでお会いしませんでしたっけ？ あ、そーか。こいつ、前作の敵ログレスの像ではないか！ な、なつかぴ～。

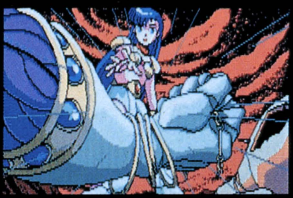
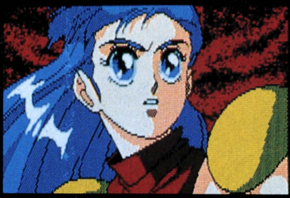
しかし、いまは思い出にふけってる場合じゃない。ログレス像の弱点、額のヒスイめがけて攻撃だ！ 武器はレーザーかブリットがおすすめ。しばらくすると、像をあやつっていたホントのボスキャラ様（クモか？ クモは個人的に苦手なんだが……）がノコノコ出てくるから、コイツもやっちまえ！ 少し遠い場所から攻撃するのが、もっともおトクな作戦と見たぞ。見かけによらず強いから、ガンバな！





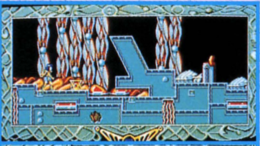

S T A G E 4



●強制スクロールにめげず、複雑怪奇の道を行け！

先を急がずアイテムさがし



▼スタート直後に浮遊能力のアイテムがある。これ、最重要アイテムよ



▼こちらは攻撃のハンター。コレを取ったら、さっそく使いまくるべし



▼こーゆー場合のアイテムはムズい。グズグズしてるとはさまれて死ぬぞ



▼おっと、無敵の特殊能力アイテムだ。コレはいただかなくっちゃね！



▼ボスキャラの前には必ず体力回復アイテムがある。ゼッタイに取ろう

ぬは、ぬははは。とーとー4面まで来てしまったぞ。思えば長い道のりだった。こんなに苦労するって知ってたら、ホカ弁でも持ってくるんだったぜ、と、心の中でつぶやく優子ちゃんである。しかし、ベントー食ってるヒマなんかないぞ。ここは恐怖の強制スクロール面なのだ！　マップやアイテムの場所、敵の位置をしっかり覚えつつ、特殊能力のディフ（敵の動きを止めるワザ）、インテグラル（無敵）を効果的に使いながら進め！　ただしこれを使うにはジュエルが必要だから、敵の多い時にだけ特殊能力を使って、ついでにヤツらが残したジュエルを補給する、とゆー戦い方が合理的だと思う。

なおアイテムは、行きにくい場所にありがちだ。アセらずさがして欲しい。

恐怖の強制スクロール



▼こーなったら、もうオワリ。はさまれて死ぬのを待つだけ



▼強制スクロールに加えて、上下スクロールもある

敵キャラの攻撃も多彩



▼3面の空中キャラは2タイプ。優子をねらってくるぞ



▼上下にレーザーが走る、とんでもない場所もあるのだ

4面のボスキャラはムチャしつこいぞ！

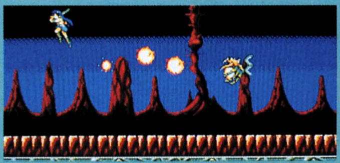
ごめんくださーい。こちら、4面のボスキャラ様のお宅ですよね。んまっ、いきなりロケットパンチでお出迎えですか。しかも2発。せっかちな方ねぇ。急いで浮遊でよけて、よかったわ。油断もスキもありゃしない。そっちがソノ気なら、優子、ハンターで攻撃しちゃうから。バスッバスッ！

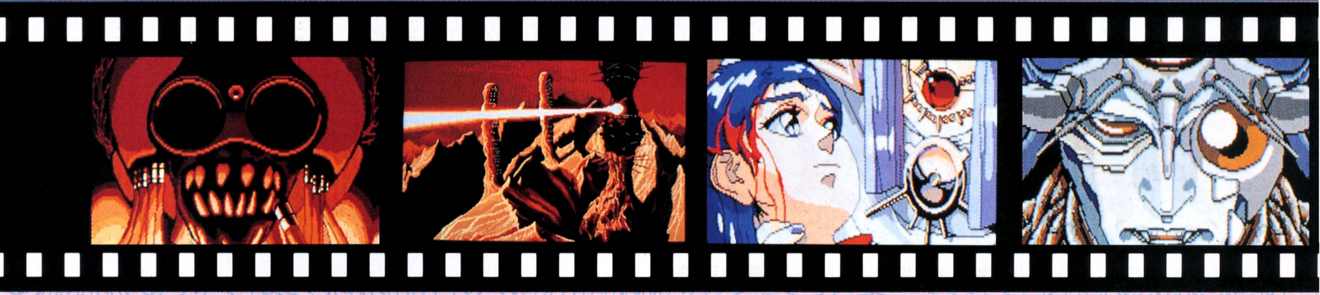
まあ、もーダウン？　口ほどにもない人だこと。あら？　カラダの一部がしぶとく生きてるわ。イヤねぇ、しつこいのって嫌われてよ。バスッバスッ！

さあ、コレでいかが？　え？　魂がまだ生きてるって？　いーかげんに死になさいよね！　あんた、13日の金曜日のジェイソンくんじゃないの？　いいわ、とことんヤッてあげよーじゃないの。バスッバスッバスッ！

んなワケで、4面のボスキャラ様は3度目の正直で息絶えたのであります。





●さあ勝利は目の前! 気合いを入れて戦うのだ!!

さて、4面までの優子の大奮戦中継、ご参考になりましたでしょーか。いやあ、それにしても、ステージ4はホントに大変な面だった。ボクの優子は、何度倒れたことか……。しかし、あと2ステージも残ってるのだ。気合いを入れて進もうじゃないの。

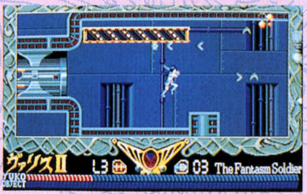
5面は、タテにヨコにと、とにかく広い迷宮。これを上へ上へと抜けていくワケだ。そして最終ステージの6面は、見るからに暑苦しい火の海。もちろん、面が進むごとに難易度は高くなっていくから、こりゃ苦戦しそーだね。

ま、ここから先は、ゲームをしてのお楽しみだ。恐怖の大敵メガスとのスペシャルバトルを目前に、闘志を燃やす優子。必ず生きて帰ってこいよぉ！

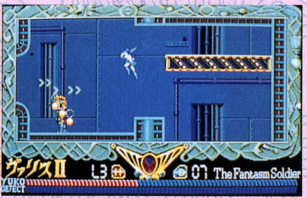
STAGE5



◀敵キャラには、人間タイプのマシンガン野郎が登場だ



◀上下に動く板をうまく使って進むのだ。ピョンピョン



◀あっ、敵を発見！すかさず飛び降りて攻撃しちゃえ

STAGE6



◀なんか血の池地獄みたいなブキミな背景。こわいよぉ



◀火の玉小僧と戦いつつ、ひたすら進む優子の勇姿である



◀おや？空中の青い輪は？それはヒミツのアッコだよ



5つの攻撃パターンを使いこなすのがコツだ!

このゲームのポイントは、多彩な攻撃パターンを、いかにうまく使いこなすかだ。それぞれの個性を頭に入れて、敵の攻撃方法や各面の特徴を読みながら、選んで欲しい。新しく手に入れた攻撃パターンは、必ず試して、その威力を確認すべし！

ブリット



▲1面でたいへんお世話になる攻撃パターン。レベル4はかなりの威力

レーザー



▲2面の攻撃は、これにおまかせ。シュビビン、と敵を撃つのは快感！

クラスター



▲バリア風に優子を囲む攻撃パターンだ。敵の多い場所では助かるね

エクスプローダー



▲障害物を爆破したり、敵の攻撃に使ったりで、3面で大活躍するぞ！

ハンター



▲敵を追いかける誘導ミサイル風。4面でフルに使いこなそーぜ！

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493／PC88SR・VA、PC98、X1ターボ／3500円(税込)

ソーサリアン ニューシナリオ
宇宙からの訪問者

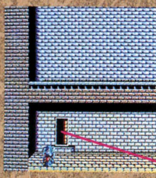


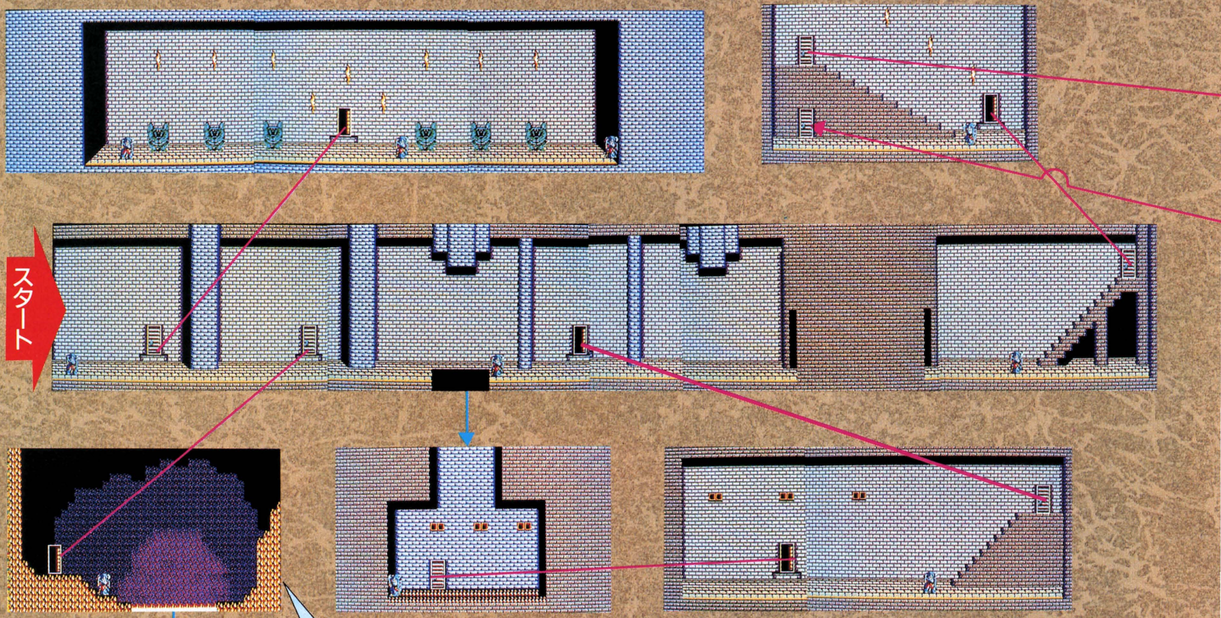
「タケル」のソフトだけあって3500円という価格設定もうれしいニューシナリオ。これでかっこいいオリジナルディスクケースまでもらえちゃうんだからウレシイね！

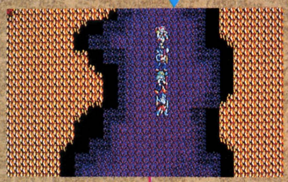
シナリオ1 愛と悲しみのバンパイヤ

なにやら意味シンのタイトルがついているシナリオ。それが何を表しているのかは最後の最後までわからないけど、クリアした時には感動的な、美しいストーリーの全貌が明らかにされるぞ。

さて、マップ自体はそう広くないし、トラップもわりと簡単。でも敵が強いので心してかかろう。



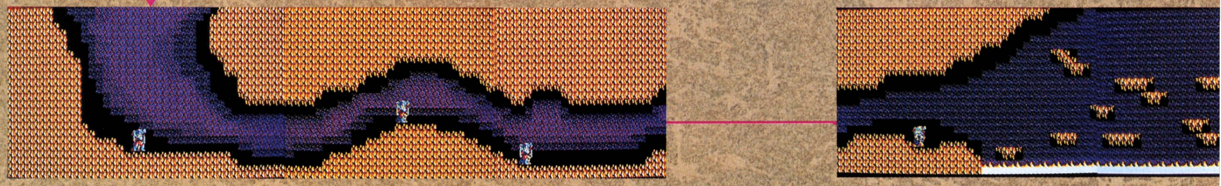




マグマが行く手をはばむ！

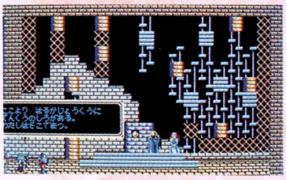
あやしい場所なのに、部屋には何も落ちてはいないし、マグマが燃えさかっているだけ。でも、あることをするとマグマの噴出がおさまって秘密の通路が現れるんだ。そしてこの先には……。



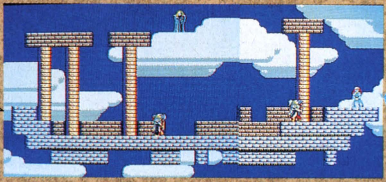


 イラスト／盛本康成

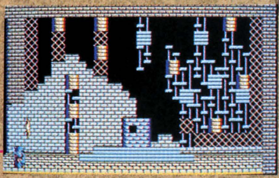
ここが天空にある城だ！



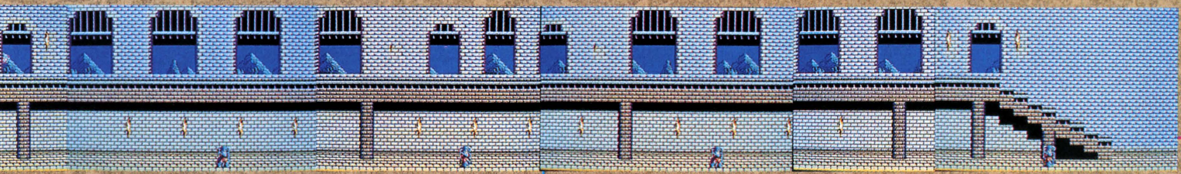
ジャレスからマリエル姫を助け出すために、天空に浮かぶ城へとやって来たソーサリアンたち。ここに来るには神殿のなかをくまなく歩き回って、あるアイテムを手に入れる必要がある。なお、シナリオを無事にクリアすると、ここからペンタウァへ自動的にワープするんだ。

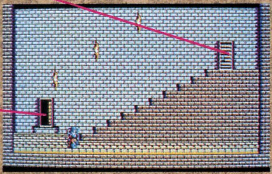


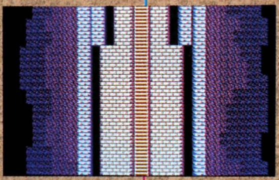
ワープ！

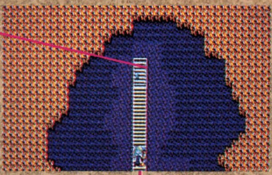


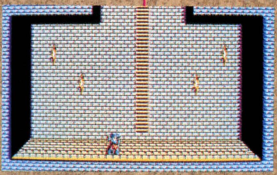
- 双方向
- 一方通行
- あることをすると双方向
- あることをすると一方通行







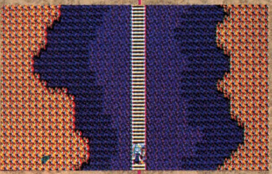


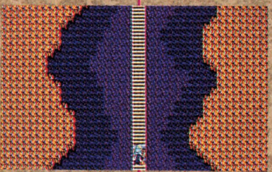


どうすれば下へ行けるの？



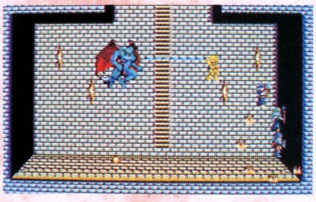
一見すると、何のへんてつもない廊下。手前の神殿だけがスクロールするので、「窓越しに見える風景が印象的なシーンだなぁ」と、グラフィックのほうに目がいっちゃうけれど、重要な秘密もかくされている。じつは上の階にある消えたたいまつに火を灯せば、下へいくはしごが出てくるんだけど……火をつける道具なんてあったっけ？





強敵、アークデーモン！

『ソーサリアン』史上でも例を見ないほど魔法を自在にあやつるモンスター、アークデーモン。ヤツが13匹のプチデビルと共に住んでいる場所がここだ。アークデーモンの前にプチデビルが出てくるけれど、こいつもやっかいな相手だから気を抜かないでね。





ファイヤー・ゴーレム!!



こいつだけは動いているところを実際に見てもらってビックリして欲しい。こんな大きなモンスターが動くさまは、まさに感動的。でも、いつまでもビックリしているわけにはいかないぞ。ファイヤー・ゴーレムはただ大きいだけじゃなくて、誘導弾や炎をはいてくる強敵なんだから！



シナリオ2 海は広いな

海に起こった異変の原因をさぐるべく、海へとのりだしたソーサリアンたちを描いたのがこのシナリオ。もっともひと口に海と言っても、行ける場所がとっても多いから、まさに「海は広いな」ってタイトルがピッタリ！

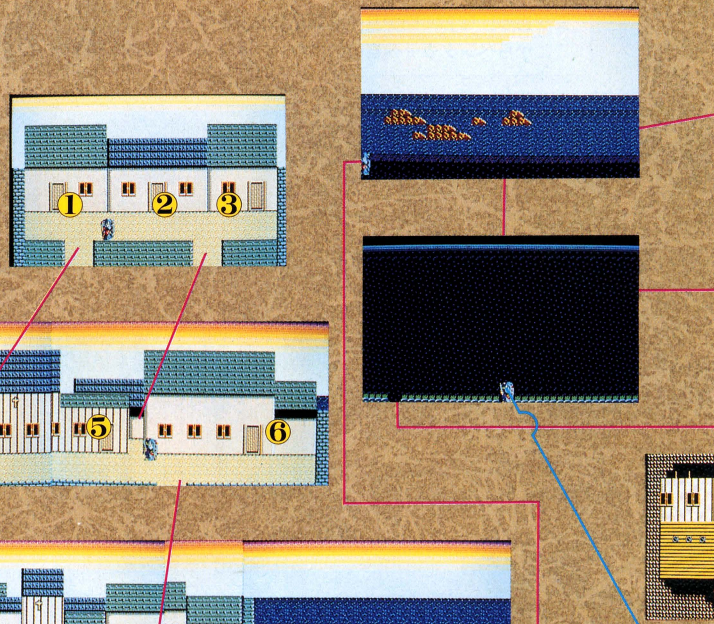
右の写真はNPCのムラサキうにの王子。ヒットポイントが低いので、すぐ死んじゃうかもしれないけれど、彼なくしてシナリオクリアは不可能なのだ。

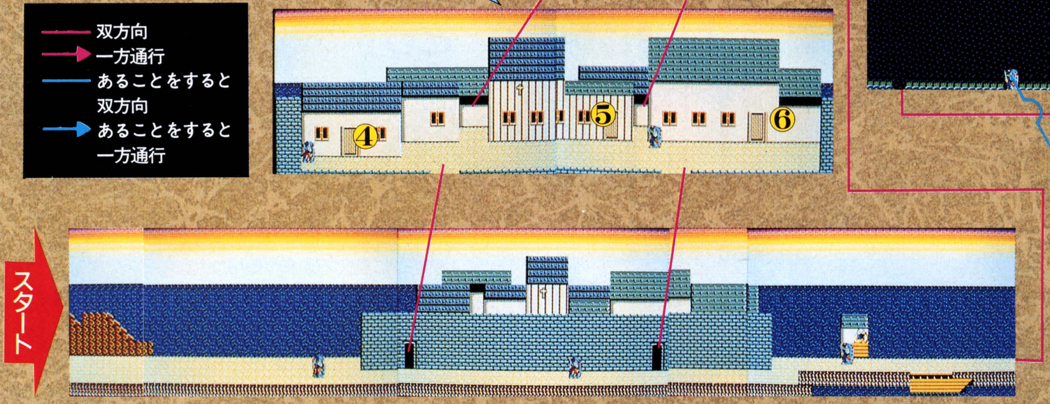
NPC！



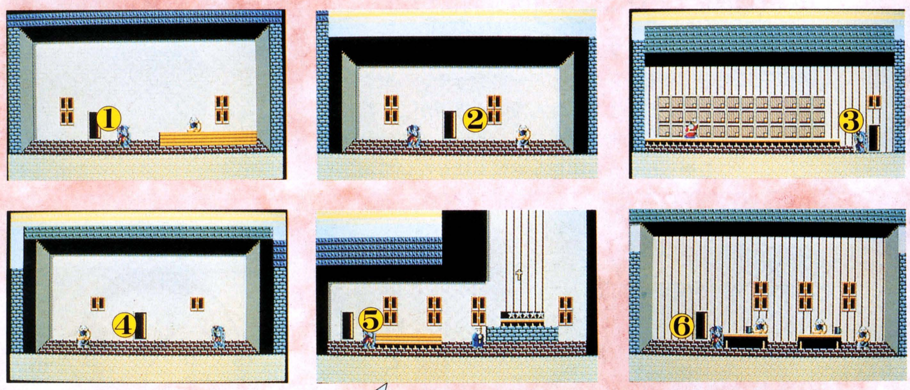
多重構造になっている村

いままでのシナリオに出てきた村は平面的なつくりをしていたけれど、この村には奥行きがあるんだ。つまり、家と家の間にある道（？）を通って、村の奥へ行くことができるってワケ。家にはいままでのように扉から入るんだけど、その扉を見つけられなかったために「ゲームが進まないよ〜！」なんてことも起こりうるから注意してね！





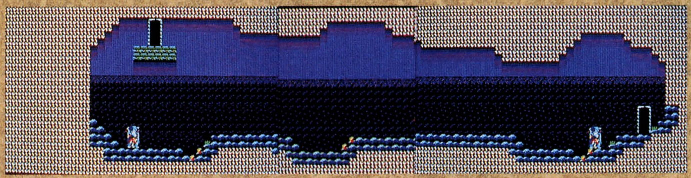
家のなか

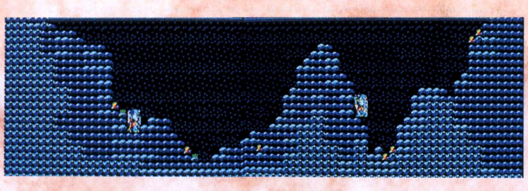


マリスの漁村には、6軒の家がある。漁をなりわいとしている人たちばかりだから、魚が獲れなくなったいまでは酒場に入りびたってる人も。海のことにくわしい彼らから重要な話が聞けないかなぁ？

教会の祭壇には何を？

あるアイテムをここに供えることができれば、事態は好転すると神父さんはいうんだけど、そのアイテムがどこにあるのかがわからないんだよね。困ったなぁ。





ん？　この場所はいったい……

写真を見れば、ここが海のなかだってことはわかるんだけど、いったいどこにあって、どうやれば来れるのかわからないんだよね。海をいくら右の方に進んで行っても、下の写真のように無限ループしちゃうし……。でもある人が教えてくれるんだ。



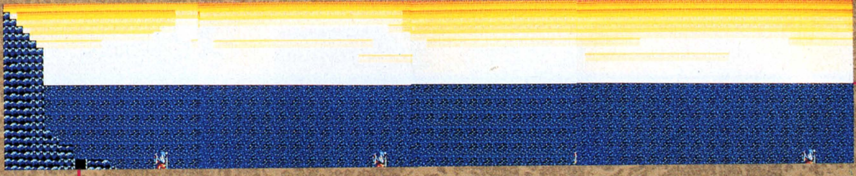
こんなかくし部屋もあるぞ

これまた、どこにあるのかわからない部屋。で、当然のごとく重要なアイテムが落ちていたりするのだ。

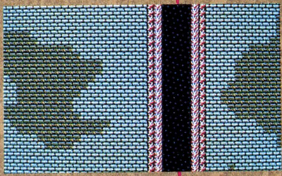
つぎのページのⒶに続く

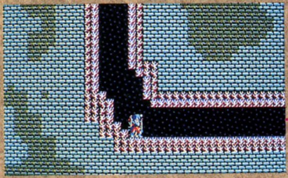
シナリオ2

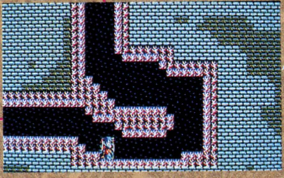
海は広いな（続き）



前ページから Ⓐ







どうすればここに来れる？



前のページのⒶからここに来れるんだけど、あることをしてからでなくちゃ、来れないんだ（左の写真参照）。しかもそれは、いままでの事件（謎）をすべて解決しないことには絶対に無理。つまりここに来れないってことはまだやり残していることがあるというワケ。もしも来れなかったら、もう一度マップを歩きまわってみよう。このシナリオのクライマックスシーンは目と鼻の先だ。ガンバレ！

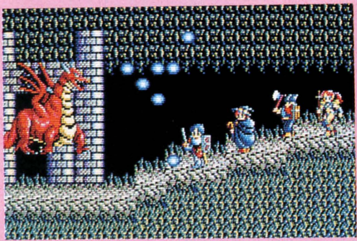
Keiko（ケーコぐみ）組 ソーサリアン班



ようやくニューシナリオが発売されました。このコーナーもいままでのような活気を取り戻すことができそうです。ニューシナリオの隠れアイテムやお得なワザ、そしてお笑い情報などなど楽しみに待っていますね。では、今月もスタート！

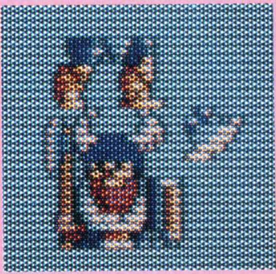
やっぱりお笑いネタばっかりの情報コーナー

まず最初は、空を飛べないハズのレッドドラゴンが空を飛んじゃうというネタから。『暗き沼の魔法使い』のボスキャラ、レッドドラゴンは、パーティが近くにいると寄って来る習性を持っています。それを利用して左はしの壁まで連れてきて、ドラゴンが壁に着いたと同時にパーティを右の方へ移動させるとなんとビックリ、レッドドラゴンが宙に浮いちゃうのだ！　うーん、ラブリー(!?)。長野県の川合秋男くんからの情報でした。

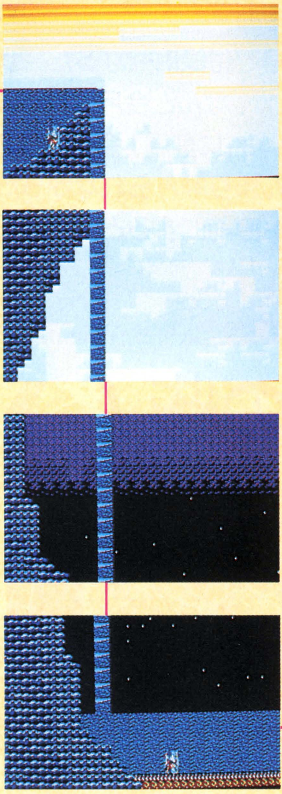


▲どちらかっていうと「飛んでいる」っていうより「浮かんでいる」って感じだね♡

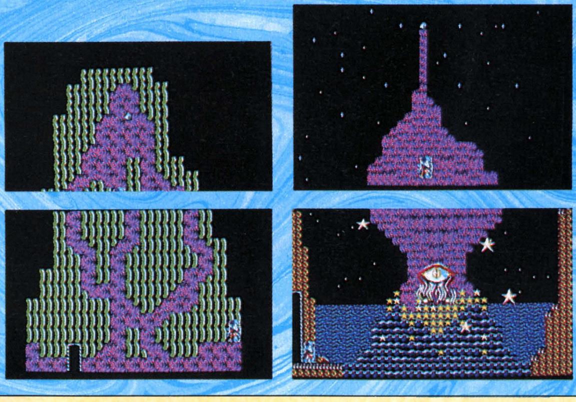
続いてはキャラクターのグラフィックが変になっちゃうというネタです。REJUVENATE（若返り）の魔法が使えるオールドのキャラを冒険に連れ出し、アダルトになるまで魔法を使います。そしてそのキャラを殺した後で生き返らすと（ほかのキャラに生き返りの魔法を持たせておくの）上の写真のような奇怪なキャラになっちゃうのだ！　98版のドワーフにて確認しました。こちらは北海道の山田正亨くんからの情報です。どうもありがとねっ！



◀上半身と下半身が入れ替わっちゃったアダルトのドワーフくん。なんとこの姿で歩いちゃうのだ！



こいつが悪の親玉デロルきんちゃくだ！

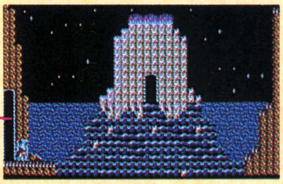


下の写真とここは、じつは同じ場所。はじめのうちは姿をかくしているデロルきんちゃくだけど、突然目の前に現れるから注意しよう。
ところで、こいつは無敵だというウワサがあるんだ。どうしたら倒すことができるのだろう？

――双方向

一見なにもないけれど……





イラストコーナー♡

5月号、6月号と「イラストコーナー」をお休みしていたせいか、今月はイラストの投稿が少なかったんだよね。だから、今月は先月とくらべて掲載競争率がかなり良かったのだ。さて来月号はどうなるかな？

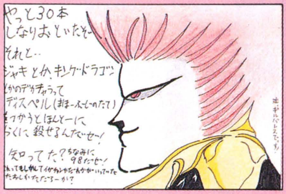


◀埼玉県のルパン福田くん。かえり討ちには合わないようにね！

合作イラストだよ！

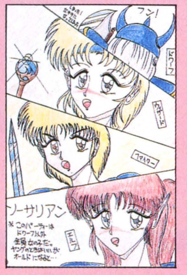


▲東京都のF・Oくんと兵庫県の沙羅羅尉くんの合作イラスト!! 沙羅羅尉くんのハガキが郵便事故にあったみたいで、届くのが遅れちゃったけど（届いて良かった！）無事に掲載できました♡



▶神奈川県の園屋慧虎くん。そうそう、ディスペルって便利なんだよね！

▼愛知県の天下無敵くん。不老不死にするしかないのかな？





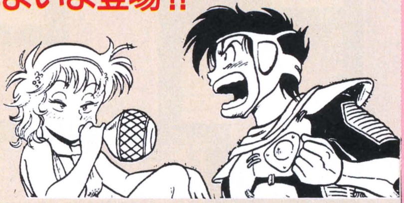
▲奈良県の兎月さん。いいムードのおふたりさん。ロマンチック♡

情報まってるぞぉ！

ニューシナリオにはどんなすごい情報があるのかな？　みんなの「見つけたぞ！」っていうお便り、待ってまぁ～す！
あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部「KEIKO組ソーサリアン班」係

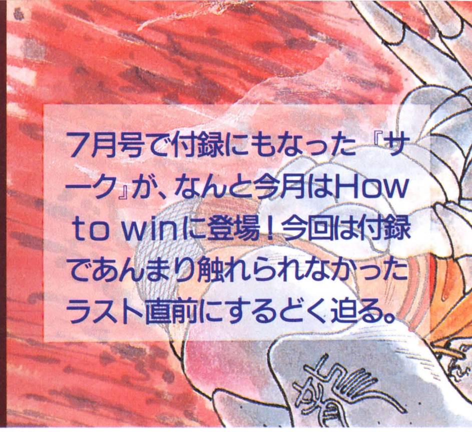
コミックス版ソーサリアン第５弾！

「メデューサの首」（豊島ゆーさく）いよいよ登場!!



お待たせでしたっ！　ドラゴンコミックス版ソーサリアン第５弾,「メデューサの首」が７月30日発売決定!!　作者の豊島ゆーさく先生は、あのあさりよしとお先生も参加していた、噂のスーパークリエイター集団、ザガード出身。あっと驚く展開まちがいナシなのだ。

Xǎk サーク



7月号で付録にもなった『サーク』が、なんと今月はHow to winに登場！今回は付録であんまり触れられなかったラスト直前にするどく迫る。

《あつ〜いトラップが待つ炎の砦！》

いや〜暑い、暑い。まさにこの暑さは殺人的、というのがマグマに囲まれた炎の砦（とりで）。ここを無事に五体満足で制覇しようと思うなら、気をつけたいのが暑さよりもトラップ。

まずホットなのが「炎のカーテン」。これはうかつに近寄ると、キャラをたちまち焼きトリならぬ焼きファイターにしちゃうニクいヤツ。砦の南東にある洞窟（どうくつ）で耐火マントを手に入れてないと、必ずゲームオーバー、という恐ろし〜いトラップなのだ。

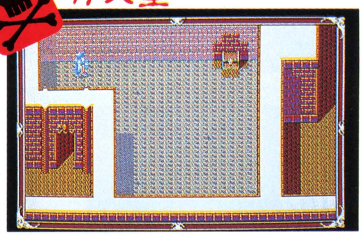
おつぎはガスの充満したガス室。こいつは無防備に踏み込んだキャラのライフを、じわじわと奪ってゆくトラップなのだ。だけど2階の宝箱にあるガスマスクさえ装備していれば、大丈夫。

炎のカーテン



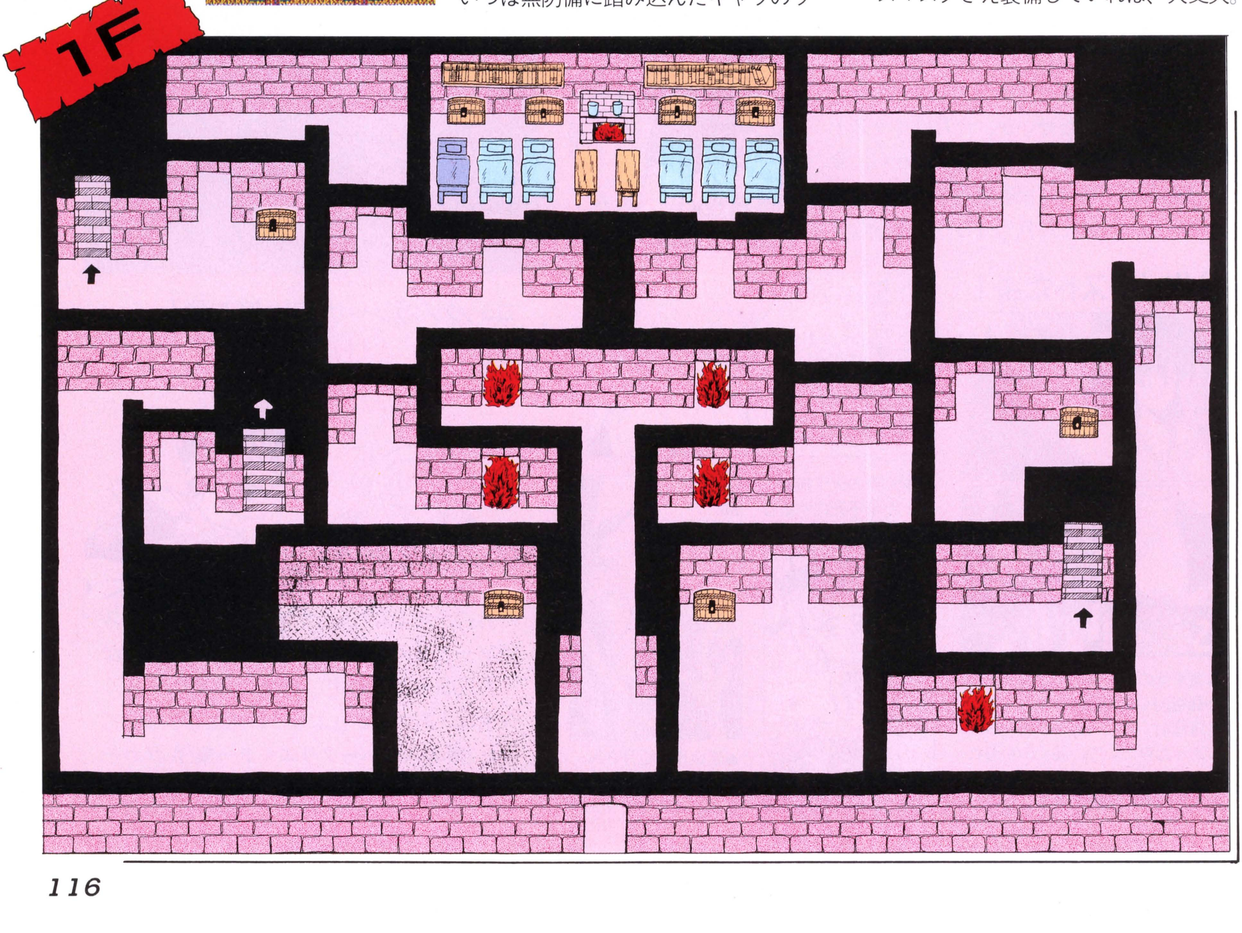
▲人間バーベキューはいやじゃあ！

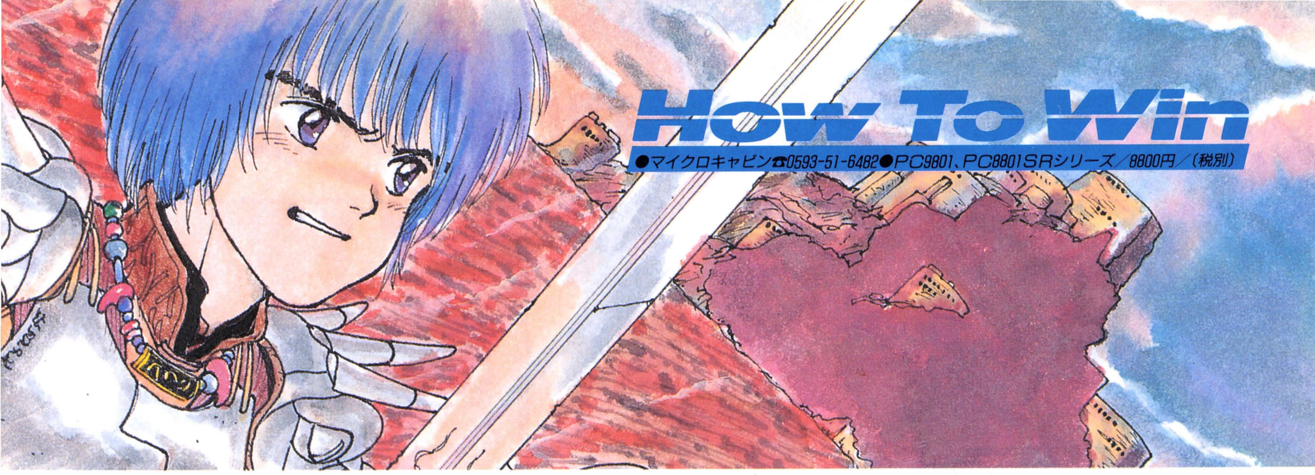
ガス室



▲ガス中毒で死ぬのも、そーとーミジメだぞ

1F

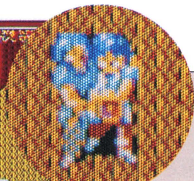




●マイクロキャビン☎0593-51-6482●PC9801、PC8801SRシリーズ／8800円／（税別）

《重要人物・レイチルの父を発見！》





人生は二人三脚!?

◀人生は山あり谷あり。いつも女の子をオンブできるとは限らないのだ。合掌……

トラップ突破の方法を覚えたところで、どんどん砦のなかを歩きまわってみよう！　すると、2階に1人の人物が倒れているのを発見できるハズ。どうやら気絶してるみたいなので、思いっきり往復ビンタを……じゃなかった、何度も話しかけてみよう。

じつはこの人が、レイチルのお父さんなのだ。……コラコラ、レイチルってだれだっけ、なんていってるようじゃ、プレイヤー失格だぞ。ほら、レイチルとは炎の砦に入る前に立ち寄った洞窟にいた女の人のことでしょ。お父さんが砦に薬を取りにいったまま3日も帰ってこない、ってキミに泣きついた人。そのレイチルのお父さんを、発見したってわけ。これでなしくずしにクエスト達成。チョロいもんだ。

と、思ったら、突然ゴゴゴゴゴという すさまじい轟音（ごうおん）が！　急いでもと来た部屋に引き返してみると、な、な、なんと帰り道がないっ!!　目の前に広がるのはマグマの川のみ……。

うおー、なーんで砦の2階にマグマが流れとるんやー！　不条理やないけー!!　と、未熟者のワタシは思わず取り乱してしまったけど、読者のみなさんは、あわてずにレイチルのお父さんに話しかけてみてね。そうすれば、なんとか突破口が開けるはずだ。じつはここでちょっぴり悲しい別れが待っているんだけど、ためらわず先に進もう。

さて、この辺でひとまず砦でのイベントはこなしたことになるので、とりあえずレイチルのいる洞窟へ戻ろうか。

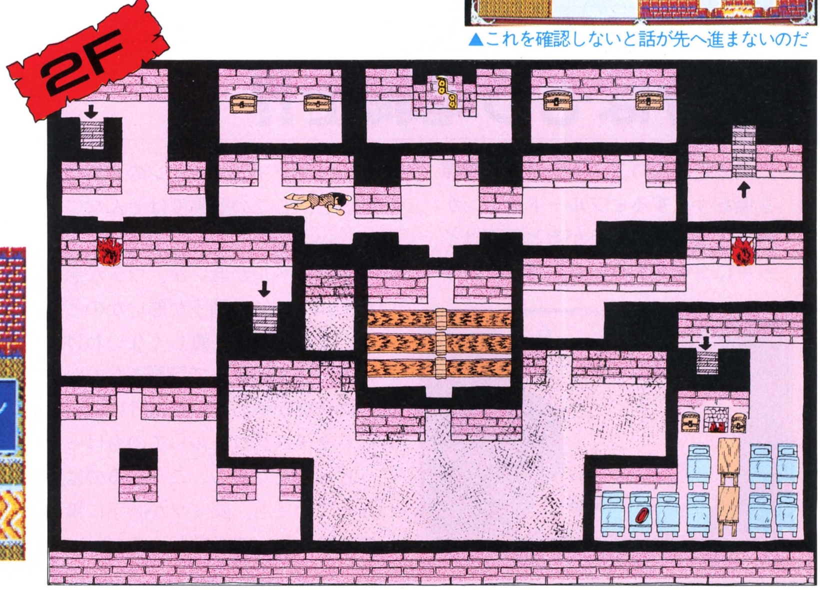
おっと、その前に3階へ行ってみようかな……あれ？　階段がふさがっていて登れないや。どうなってんの!?



▲これを確認しないと話が先へ進まないのだ



▲ありゃ!?　さっきまであった橋がないぞ！



イラスト／むらかわみちお　マップ／立神洋子

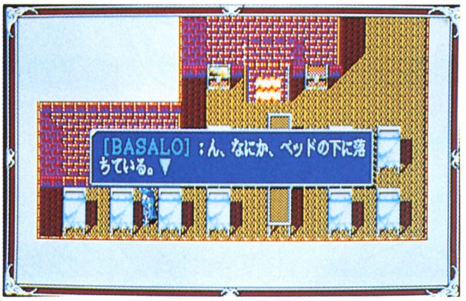
《ドラゴンを呼ぶ指環はいずこに!?》

洞窟へ戻ってみると、レイチルたちは主人公の帰りをいまや遅しと待っていた様子。だがワタシは彼女の父を連れて帰れなかったこともすっぽり忘れて……いやいや後悔しつつも、たのまれていた奇跡の薬を渡す。このとき同事に、田村正和風に「キミのヒトミは、まるでサークディープルのようだ……」とささやくとより効果的。(編ウソつけ!!)



▲洞窟で得られる情報は㊕なのだ！

洞窟の他の人々からは、大事な情報が得られるぞ。ドラゴンの指環と3階へ行く方法に関する情報が聞けたら、再び炎の砦へ向かおう。

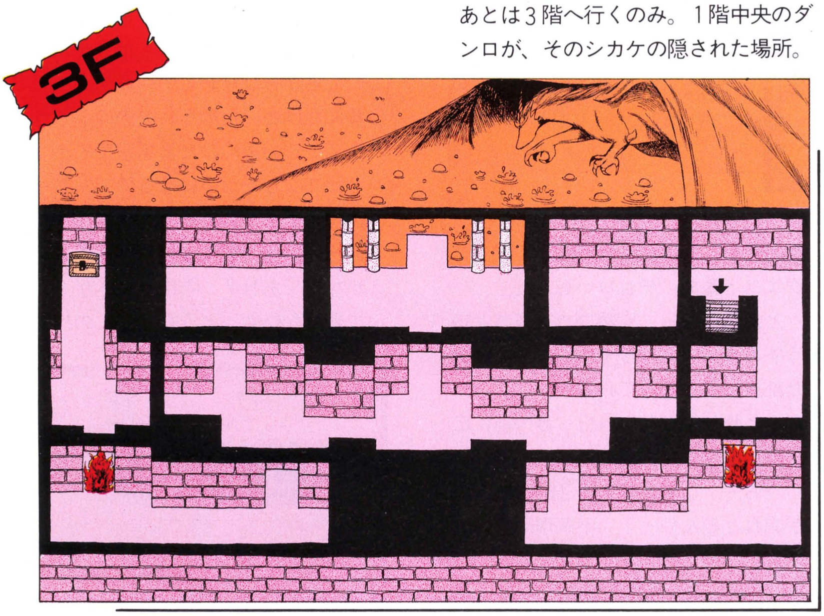


▲ビミョーにズレても発見できないことがあるので慎重に

さて、ドラゴンの指環だけど、これは2階のベッドをくまなく探せば見つかるはず。ところが、指環のあるところまで手がとどかない! ここで役に立つのがなんとラビィー。コイツに働いてもらっちゃおう！

首尾よく指環が手に入ったところで、あとは3階へ行くのみ。1階中央のダンロが、そのシカケの隠された場所。でも火を消さないと、手のつけようがないなぁ。でぇ〜い、オシッコかけちゃうぞ！ といいたいけど、いくらなんでもそんなバッチイ解決法があるわけない。ここはダンロの上のコップに注目だ。そう、たとえコップの水でも何度かかければ火も消えるってわけ。

いざ3階へ登ったら、出口でドラゴンの指環を使ってみよう。すると……。





気分はもう竜騎士!?

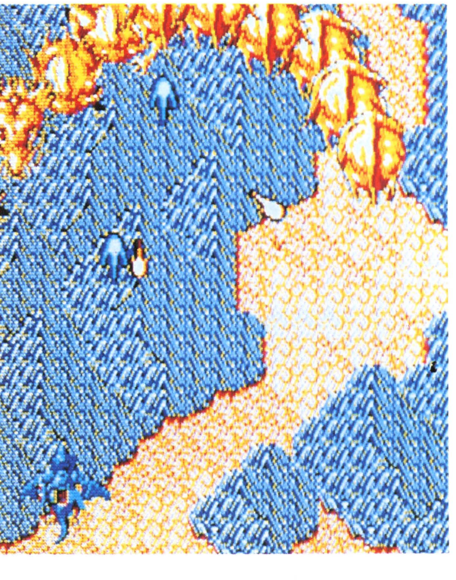
炎の砦の出口で、ドラゴンの指環を使おう。するとブルードラゴンが飛来！ 背中にまたがると画面はイッキにタテスクロールへ!! というのがシューティングシーンのシカケ。



▲レベル25ぐらいだとけっこう地獄を見るゾ

だけど、ここの難易度はそんなに高くないので安心を。ここで死んじゃう人はレベルが低いか、ウデが悪いか、パソコンの調子が悪いかのどれか。ま、それほど難しくないわけ。

だけどさ、いままで謎解きなんかの知的作業が中心だっただけに、いきなりタテスクロールってのもけっこうビビったりする。こうなるのはわかっていても、脳ミソが勝手に驚いてくれちゃうのが楽しいのだ。



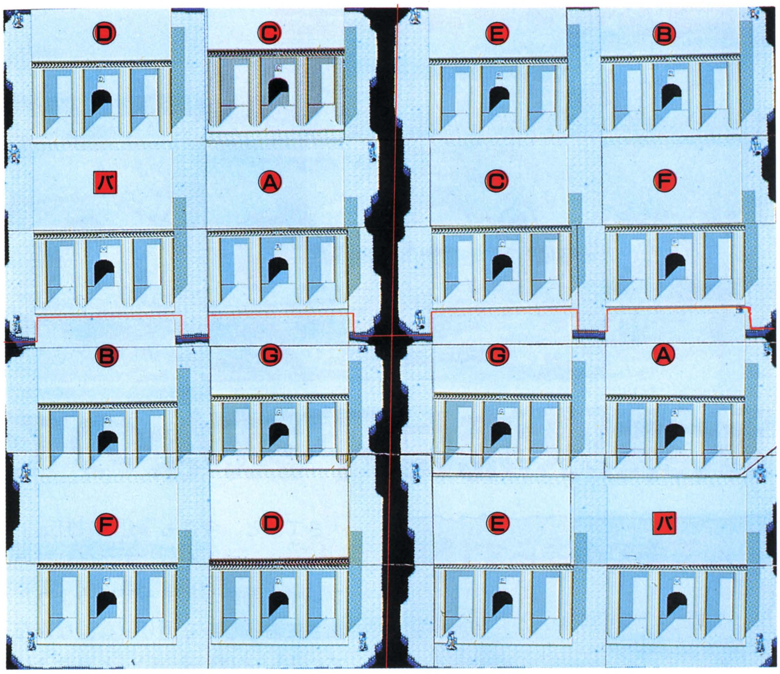
《シューティングのつぎはパズル！》

シューティングシーンでのボス・サラマンダーを倒してホッとしたのもつかのま。気分を入れ替えて、つぎなる戦いに……と思ったら、リューンが倒れているのを発見。

リューンてヤツ、覚えてるかな？ 溶岩地帯の前にあったゼグラートの塔の入り口で会ったイヤミなヤツ、あれがリューンだ。じつはコイツ、主人公と同じく神の血を受けついでいて、バドゥーはオレが先に倒すなどとほざいていた超ナマイキ野郎だ。

いい気味なので放っといてやってもかまわないけど、もうラストも目の前。過去のことは水に流してあげよう。するとグレートソードをくれたり、緑のサークディープルをくれたりとまったく気前が良い。うるうる……キミはホントはいいヤツだったんやね。誤解しててゴメンね。（と、モノをもらったとたん態度が変わる現金なヤツ）

もっと何かくれないかな、と思ってリューンの話を聞くと、バドゥーを封印した地に行くヒントをくれたぞ！





▲忘れたら何度もルールを聞きに戻ろう！

キミもパズルに挑戦！

上の写真がパズルのフィールド。じっくり見てみよう。

え〜と、全部でエリアが4つあって、それぞれに4つずつ神殿が建ってるね。エリアとエリアの間には断崖があるので、とーぜん渡れないぞ。

さて、どの神殿にもA〜Gのアルファベットと[バ]のマークがついているんだけど、みんな2個ずつあるでしょ。じつは、同じアルファベットの神殿は、ワープトンネルでつながってるんだ。

これでいったい何をするのかというと、よーするにすべてのアルファベットの神殿を1度ずつ通過して、最後に[バ]の神殿に入ればいいわけ。

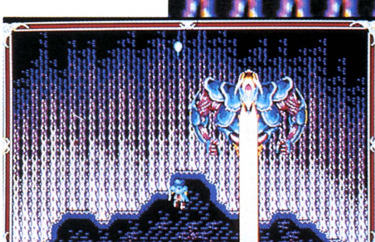
なーんだカンタンだよ、という声が聞こえてくるが、甘いぜ！ 同じアルファベットの建物を2度以上通過すると、はじめからやり直しだぴょーん！

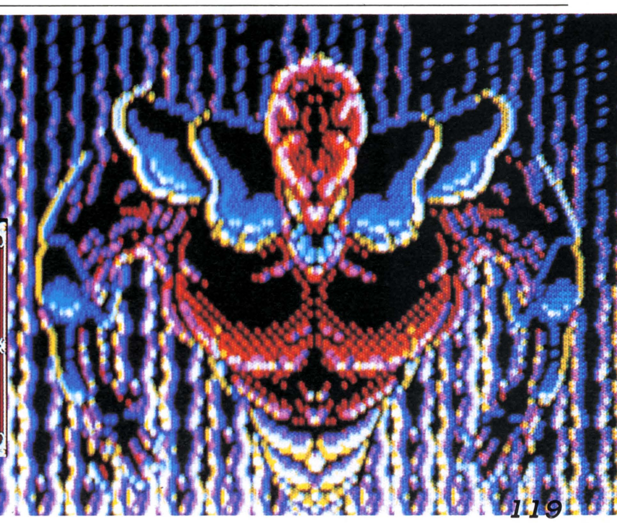
知力なきもの進むべからず、なのだ。

バドゥーとの最終決戦が、いま始まる！

思えば長かったサークの旅も、いよいよバドゥーとの対決を残すばかり。

だがバドゥーには、隠されたもう1つの姿があることが明らかになった！ それが右の写真だ。こんな邪悪な怪物は絶対によみがえらせてはならない！ 神の子孫であるキミは、持てる力のすべてをこの戦いにそそぎ込み、必ずやバドゥーの復活を阻止して欲しい!!





信長の野望 戦国群雄伝 How To Win

●光栄☎044-61-6861 ●PC8801SR以降、9801、X1ターボ／9,800円(税別)(サウンドウェア付12,200円)



やはり長宗我部元親はマイナーなんだろーか!? と悩む今日この頃。見慣れない名前の武将がワンサカ出てきて、どーも信長とは勝手が違う。でもいいんだ、ボクらの天才軍師秋葉原がいる限り、長宗我部は輝く。犬も歩けば秋葉原～！

秋葉原流は不滅なのである！

前号までのあらすじ

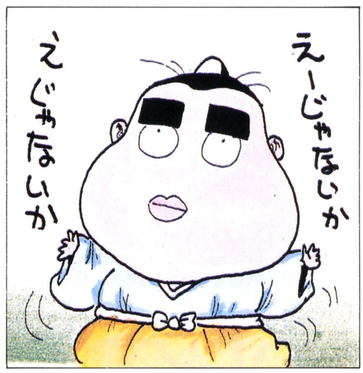
《異聞！ 戦国時代》ということで、わがコンプティーク編集部が総力を挙げて企画したこのページ、いつの頃からか謎の男に奪われてしまった。この男、自らを軍師と名乗り、嫌がる長宗我部元親の側近に。純朴な土佐武将を（甘言をろうして）まずは摂津の大都会へ。その後、徴兵を繰り返して各地を荒し回る――そう、その男の名は秋葉原助手(前に謎の男といったばかりだろ！)。彼の戦法たるや、内政はそっちのけ、兵力をかき集めては豊かな国に侵入、収奪の限りをつくす悪逆非道のＳＬＧ暗黒面なのであった。「もう、知らないもんね！」と㊜にも見捨てられ、このページ、はっきりいってムチャクチャでござりますがな！ 正義の味方よ、いでよ。悪の帝王秋葉原を倒し、戦国の世に自由をもたらしてほしい!!



▲東国マップはほとんどが薄紫一色。残るは関東のみ。ムダな抵抗はやめよ！

さて、と。今月も『戦国群雄伝』、しっかりやってみたい。巷(ちまた)では秋葉原のプレイに悪評が高まっているようだが、まさにおっしゃる通り（な、なんだっての！）。とはいえ、○○とハサミは使いようというやつで、彼のプレイ、ひとつだけよいところがある。確かにヘタである。タメにならない。何を考えているのかわからないところがある。でも、ハタで見ていて、とにかく痛快。ストレス体質じゃないんだよな、彼のプレイって。とかく理屈っぽくなりがちなＳＬＧの世界で、ぶっとんでみせるのは、なかなか体力がいることなのだ(ちなみに頭はいらない)。というわけで、今月の秋葉原、関東制覇に燃えている。残るは上杉の残党と北条氏のみ。ここまでくれば九分九厘勝利はまちがいなしというところか。エッ、そういうアナタは秋葉原を知らない、だって!? 一般の読者は彼のプレイと反対のことをやってHOW TO WIN にしている、だって!? うーむ、そうだったのか。でも、まあ、それで役にたつならいいじゃないですかあ、ポンポコポンのスッポンポン。

では、今月も華麗なるマイナスHOW TO WIN、つきあってやってつかあさい！



今月のターゲットはこのお方！

ここは長宗我部軍本陣。秋葉原軍師より作戦計画が提出された。茶封筒の中の書類をおそるおそる開けると〈さくせん：こいつをやっつけるんだもんね！〉とひとこと。土佐兵思わずア然としていわく、「オオッ！め、名案だ！」。うーむ、この軍師にしてこの兵あり。

北条氏政



▲この男が有名な北条氏政。全国指名手配、陰の黒幕ってやつ!?

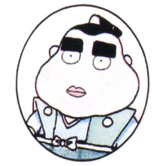


▲うーむ、何という野蛮な風習。やっぱ処刑は逆さはりつけで決め！

 イラスト／盛本康成

1572年 夏

ムダな抵抗はやめよ！ 関東はボクのものなのじゃ





▲勢力マップである。西に毛利、東に北条を残すのみとなった。痛快のひとこと！

フッフッフ、考える作戦が図に当たりすぎて、われながら恐ろしいんだもんね。とにかくＳＬＧは結果だわさ。上のマップを要参照のことじゃ。あまりにも天才的なボクの戦法、はっきりいって、そうたくさんの人が理解できるものではないのじゃ。ま、強いていえばナポレオンとか真田幸村とかあ。そんなよーなもの。んで、今月は楽勝マチガイなしの作戦なのじゃ。まずは越後の鳥居元忠に下知して上野（こうづけ）の上杉軍残党をホイホイ一掃するんだわさ。そうしてのち、武蔵・甲斐・駿河の３方面から怒濤のごとく攻め入ってやる。

（越後・鳥居軍、圧倒的な優勢をもって上野へ侵入。敵将北条高広軍の騎馬隊を大規模な鉄砲戦術により撃退。高広、ついに捕虜となり自刃！）

ん…予定どおりじゃ。まあ、この戦いはどう転んでも負けるはずがないのじゃ。お次は、元親さま、出陣でござりまするじゃ。いーですか、寄り道や買い食いしないでまっすぐ甲斐に向かうのですぞ。

フッフッフ、北条綱成勇将といえども所詮多勢に無勢。ほうほうの態で逃げていったわさ。よろしい、それでは121ページ最後の仕上げ、元忠軍にもうひと働きしてもらう。元忠クン、一気に武蔵へ侵攻じゃ！

（彼我の戦力は鳥居元忠軍338、北条氏照軍238。敵軍は当初の見込みとは異なり、果敢に戦闘を挑んできた。敵・味方双方、みる間に消耗）

ビェ～！　な、なんたることじゃ！あれほど苦労して揃えた軍勢が…。80対28だってえ!?　どーしたらこんなに減ってしまうのじゃ？　（おまえのプレイがヘタだってえの！）これじゃ戦いが終わったあと、ものの役にはたたないんだもんね。ま、まあ、とりあえず勝利したからいいのじゃ。あと、残っているのは相模・伊豆・安房。この仕事さえ終われば、土佐兵の皆さんにはボーナスと夏休みが待っているのじゃ。

犬も歩けば秋葉原の実力、わかってもらえたかのう!?

秋

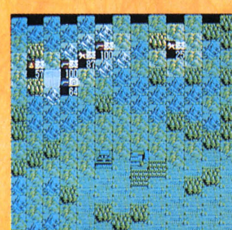
いっきいっきに進撃じゃ！

どうもボクは武将を酷使することが好きなようじゃ。家来たるもの、身を粉にして働かなくちゃいけないっていう道義観なのじゃ。ここまで土佐兵の皆さんはよ～く働いてくれました。ご褒美（ほうび）として１人１人に秋葉原勲章を授けてやるのじゃ。フッフッフ、名誉に思えよ。ぬ、ぬわんと、ボーナスと夏休みは、だって!?　どーゆう意味じゃ。ボクは南蛮人なもんで、あまり日本語が通じないのじゃ。約束したじゃないってか!?　上のセリフは何だ、だって!?　フンッ、だ。あれは秘書が勝手にやったことでボク個人とは何の関係もないことなのじゃ。つべこべいわないで、15分休憩したら次のページでまた戦いに励むのじゃ。フッフッフ、働け働けえ～！

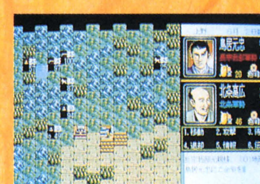
その壱　上野を軽～くひねるのじゃ！



▲鳥居元忠。鉄砲使い。能力はマアマアというところ



◀圧倒的な長宗我部鉄砲部隊の前に、敵勢力は敗北！

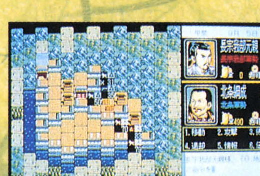


▲兵力の差は歴然としている。上野はほとんどわが手中にあり！

その弐　甲斐を軽～くイタダキなのじゃ！

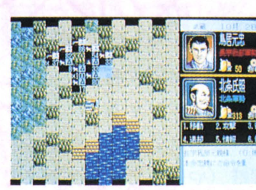


◀信濃より元親進撃。甲斐の北条軍を一撃のもとに葬り去れ！

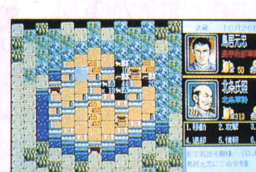


◀北条綱成、本丸にこもるも、戦いの結果は明らかになった——！

その参　武蔵も軽いぞ。それ行け、なのじゃ！

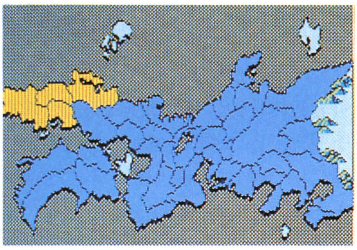


◀武蔵では激戦必至。兵力伯仲、血で血を洗う消耗戦模様か——!?

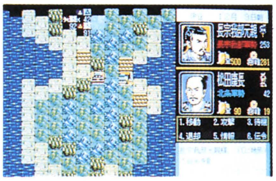


◀軍勢の兵力に注目！秋葉原ったら、無茶な戦さをしよってからに

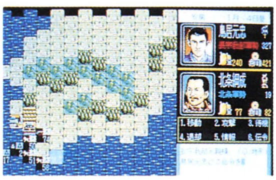
天才軍師、暁に死なず…じゃ！



▲北条家滅亡。あとは左隅に見える黄色い勢力が邪魔なだけ。打倒毛利じゃあ～！



▶伊豆制圧。敵の大将袋のネズミとなり果てた。あと一勝――！



◀安房。うーむ、こいつは悲惨。北条家ここに滅亡す！

そりでは、と。相模攻めから始めてみるぞ。元親さま、ご苦労さんですが家中の者の気を引き締める意味で出陣お願いしたいのじゃ。エッ、偵察ぅ？　軍師たるものそんな卑怯未練なことはやりませんのでな、悪しからず。

（大当り！ 北条氏政は相模の国にいた。兵力およそ160。対する長宗我部軍430。楽勝ペースである。楽勝ペースであるのだが…秋葉原よ、止めろって、むやみに叩きあえばいいってもんじゃない。兵力の消耗を抑えるための作戦ってものがあるだろーが！）

ん、氏政は小田原城に孤立したのじゃ。現在は兵力は389対96と…。こりで相模もＯＫじゃ。伊豆は石高からいってもそんなに兵力がいるわけない。安房も右に同じ。今月は必殺の関東制圧をお見せしたのじゃ。んじゃ、合言葉は「命が惜しくば金を出せ」。

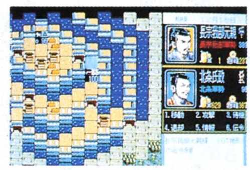
その四　相模をいっきに押しつぶせ！



◀オオッ！ その顔でズイ分と過激なことおっしゃる。でも心強い限りです。

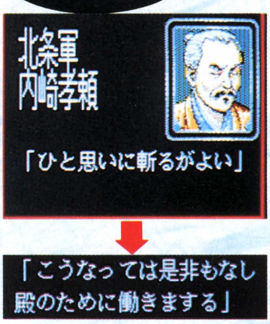


▲相模の戦い。小田原城は堅城といえど、しょせん敵じゃない！



それにしても…複雑怪奇なお城ですね。居住性悪そう！

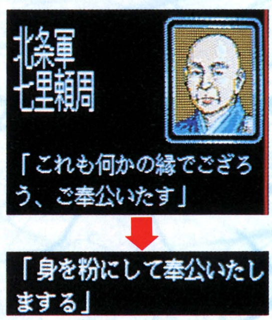
おまちかね『節操のないヤツが長生きする』コーナーじゃ！



▲うーむ、一見筋は通っているが、やっぱり節操がないヤツ！



▲やはり若いモンは素直でよろしい。でもいまいち情けないなあ！



▲「これも何かの縁」ってのが泣かせる！ さすが坊さんだね！



▲大名は結局死ぬしかない。武運つきる→自刃する。潔ぎよく散れ

お茶の水教授の歴史コラム

北条氏は戦国大名決定版！

ひと口に戦国大名といってもいろいろなタイプがある。中央から離れれば離れるほど、朝廷や将軍の権威（やレッテル）も弱まり、独立自尊の戦国の気風が強くなっていた。関東の北条氏は東国の地にどっしり腰を据え、特に民政に心をくだいた。一方、対照的なのが近畿圏の大名。三好や細川などは、京の都で（将軍や朝廷をめぐる）政争に明け暮れていた。したがって、純粋な意味での戦国大名とはいえない。が、そんな彼らも信長の登場によりついに姿を消していった。真の意味での実力（軍事力）を持つこと。独立自尊の気風を持つこと。これが戦国大名の原点でもあるのだ。



ロードス島戦記III

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕



episode XII　決戦！

カノン解放決起大宴会のドンチャン騒ぎのまっ最中、どろろんおどろんと現れた黒の導師バグナードは、圧倒的な魔力によってパーティの面々をなぎ倒し、美少女ニースを奪い去った……。

迫りくる大決戦を前に、バグナードとの直接対決を余儀なくされた、スパークたち冒険者の運命やいかに⁉

テーブルトークRPGの実際のプレイを、そのまま誌上再現する、史上最強の連載第12回。リーフの母ちゃんは今回も現れないのか？

GM、最後のウンチク話を語る事

GM　さて、ロードス島戦記の今シリーズもいよいよ大詰めだ。みんな張りきっていこーっ！
スパーク　オレはいつも張りきっている。その苦労が報われていないだけけだ。が、様々な困難を乗り越えてこそ、本当の正義のヒーローになれると、オレは信じているぞーっ！
ライナ　それは無理よ。だって、わたしたちには、正義なんて言葉はないんだから。
スパーク　うぐっ。しっかし、正義はなくとも使命がある。使命を果たせば、きっとみんなはヒーローと讃(たた)えてくれるさ。
グリーバス　他力本願ですね。
スパーク　うぐぐっ。
ギャラック　ＧＭの陰謀によってとはいえ、ニースまでさらわれたとあっては、いよいよスパーク君に立場はないからな。スレイン、レイリアの夫妻になんと言い訳すればいいものやら。
スパーク　うぐぎがごげっ。
リーフ　別にあたしたちって、あの子の保護者じゃないんだし、責任とる必要ないんじゃないの。
アルド・ノーバ　それにスレインもレイリアさんも寛容な人だからねぇ。
スパーク　アンギャーッ！　それで許される問題じゃないだろ。彼女がさらわれたことで、邪神カーディスが復活するかもしれないってことのほうが問題なんだぞ。陰険なＧＭのことだから、ひとつの鍵とひとつの扉だけで、完全にとはいわないまでもカーディスが復活できるといいかねない。
GM　いいかねない、だって？
グリーバス　……そういいたいみたいですね。
GM　そのとぉ〜りぃ〜。力一杯、いってあげよう。ああ、ロードス島戦記シリーズ中、ぼくって最大の悪人なのかもしれないなぁ。
ライナ　否定はしません。
GM　してよ〜！
スパーク　それより、これからどうしようか？　ニースを助けだすために、いますぐ殴(なぐ)りこみにいくか。
ギャラック　望むところよ。
アルド・ノーバ　前回までの話じゃあ、フレイム軍やヴァリス軍が来てからこっそり城内に入る手筈(てはず)だったと思うけどね。
リーフ　でも、事情が変わっているものね。
グリーバス　でも、危険なのはすこしも変わっていませんよ。むしろ、増してるぐらいでしょう。なにしろ、バグナードは目指すニースを手に入れてますからね。
ライナ　やはり、ここは初心貫徹したほうが安全そうね。
スパーク　するとやっぱり、カシュー王には会わないように気をつけないといけないかなぁ。
GM　そういうことになるね。ところで、レジスタンス活動には協力してくれるんだろうね。レオナー王子もオルソン君も、キミたちにはずいぶん期待しているんだけど。
スパーク　ＧＭに協力しているみたいで嫌だけどな〜。
GM　ううっ。ＧＭって、孤独だ……。



　さて、すぐに省略してしまうＧＭのコーナーなんだけど、そろそろこの連載も終わりが近いので、総まとめをお贈りします。
　題して、いかにＲＰＧを楽しむか。う〜ん、重いテーマだ。もちろん、ＲＰＧの楽しみ方にはいろんなスタイルがあるだろう。でも、絶対に忘れちゃならないのは、コンピュータ・ゲームなどとはちがい、テーブルトークのＲＰＧには、いっしょに遊ぶ仲間がいるってこと。つまり、自分だけが楽しんでてもダメなんだな。

ゲームマスターは、自分の世界に浸りきり、プレイヤーは自分のキャラクター自慢しかない。これは最低。

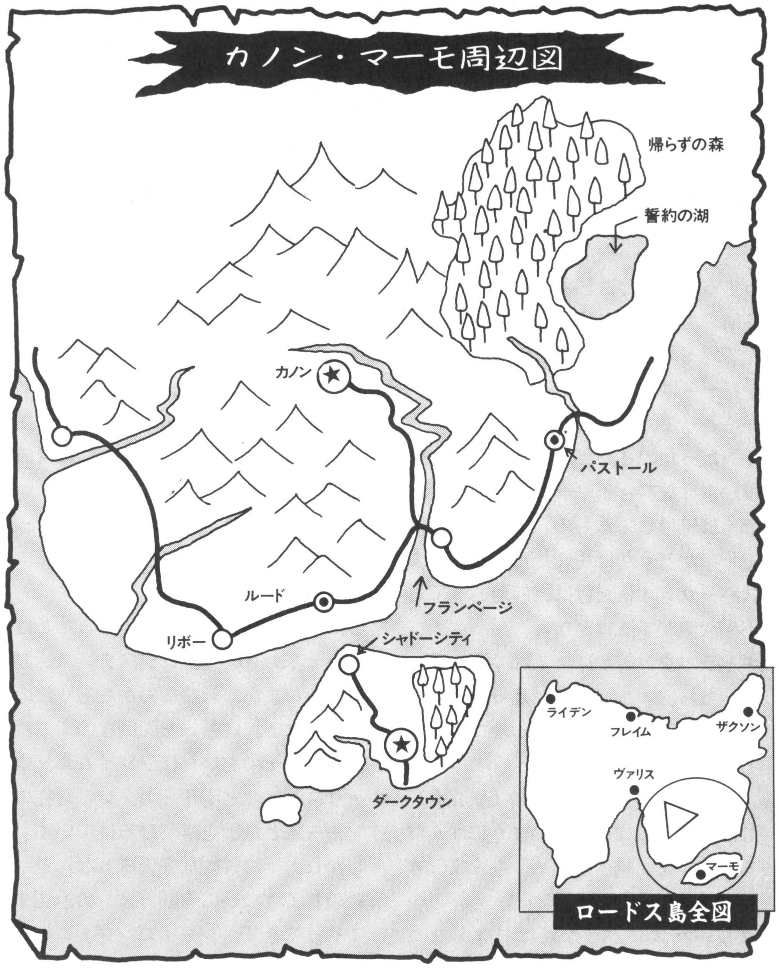
仲間と楽しみを共有しあってこそ、本当のＲＰＧといえることをどうか覚えていてほしい。ＲＰＧはもともと社交的なゲームなんだから、狭い世界に閉じこもるような態度は絶対に避けなといけない。

ＲＰＧを楽しんでいるぼくたちは特殊な人間なのさ、なんてことは冗談でもいってはダメだよ。こんなことをいうと、ゲームをしていない人からは、偏見の目で見られてしまうからね。

ＲＰＧって、特別なものじゃない。「娯楽」というもっと大きな枠組みの中にあるひとつのジャンルにしかすぎないんだ。アニメやマンガ、小説はもとより、スキーやテニスなどのスポーツなんかも結局は同じものなんだからね。

これさえ忘れないでいたら、ＲＰＧはもっと一般的な娯楽になるだろう。サラリーマンになっても、金曜の晩から仲間が集まって、ＲＰＧで遊ぶ。

アメリカでは、珍しいことじゃないんだから、日本でだってそんな日が来ることは決して夢ではないはずだ。





スパーク



パーティのリーダー。盗まれた"魂の水晶球"を求めて、連載もあと１回となり、あせりまくるこのごろである

ギャラック



元傭兵の戦士。渋くきめているが、じつは戦うだけしか能がないアーパーキャラであることが最近発覚した

グリーバス



ドワーフの僧侶。笑いをイッキにさらう、おいしい役であったが、展開がシビアになるにつれ影が薄れがち

アルド・ノーバ



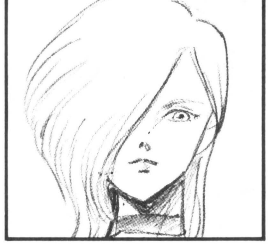
魔法使い。歴代魔法使いのなかで、もっともまともな性格の持ち主——それゆえに、地味なんだよなぁ

リーフ



ハーフエルフ。長年捜していた母親がマーモ本島にいるらしい。最終回までに、涙の再会はあるのだろうか？

ライナ



女盗賊。かなりインパクトの強いキャラであったが、拷問役以外、たいした活躍の場がないのはカアイソー

ニース



ＮＰＣ。邪神カーディス復活のカギを握る人間アイテム(？)。現在、バグナードに捕らえられている

ロードスの大立者、集結する事

グリーバス　孤独だ、とつぶやいてからする解説だとは思えませんね。

GM　ホッホッホッ。本当に孤独だなんて思っちゃいませんも〜ん。今回のシリーズは、プレイヤー・キャラクターにとって、もともと不幸なキャンペーンだったのさ。だからって、それを恨むようなプレイヤーはいないって、ぼくは確信してるもの。でも、最後まで不幸かどうかはキミたちしだいだよ

スパーク　オレだけは、何があっても不幸な気がするけどなぁ。

ギャラック　確かに。これで死んでしまったら、オルソンを越えられるな。

リーフ　まあまあ、あたしがついているじゃない。

スパーク　クークックック（と泣く）。しかし、不幸にならないようにがんばるのも、また騎士の務め。なんて、オレは健気なんでしょ。

グリーバス　どうがんばりましょうか？

スパーク　それだな。まず、カシュー王が来るまでは、レジスタンスに協力してがんばる。つぎにカシュー王がやってきたら、顔を会わせないようにがんば〜る！

GM　みんなは後ろ暗い人生を送らないように気をつけよう。

スパーク　じゃかあしい！　騎士の名誉のためなら、仕方ないだろ。

リーフ　騎士はそんなに下品な言葉を使っちゃいけません。

アルド・ノーバ　まあ、それはともかく、スパークの考えには基本的に賛成だ。

グリーバス　わたしは最初から、そっちの意見でしたからね。

スパーク　じゃあ、決まり。

GM　決められた。では、キミたちはおよそ１カ月の間、レジスタンス活動を行う。まあ、戦闘なんかもあったのだろうけど、いちいち面倒なのでこれは省略。そのあいだにフレイム軍、ヴァリス軍は北と南からカノンに駐在のマーモ軍と激戦を繰りひろげていく。しかし、その強固な守備隊もなんとか撃破して、ついに首都カノンの近辺までやってきて、シャイニング・ヒルを包囲するまでにいたったのであった。

ライナ　は、早い。

スパーク　しまった。物陰に隠れないと。

GM　ところが、キミたちのいる場所は、解放軍の本拠地。もちろん、お偉方が集まってきますからねぇ。ロードス島戦記最後の大決戦を前にして、超豪華メンバーが勢ぞろいだ。

　まず、神聖王国ヴァリスの神官王エト。初代のプレイヤー・キャラクターでもあるね。ついで、フレイムの傭兵王カシューは、中年の渋さを加えて登場だ。その隣には、フレイムの宮廷魔術師であるスレインとその妻レイリアも控えている。

　そして、初登場になるハイランドの国王レドリックと、その王妃にして第二代のプレイヤー・キャラクターであるシーリスが配下の竜騎士とともに姿を現す。

　ちなみに、騎馬がわりのドラゴンは、館の外でその巨体を休めている。その中でもひときわ大きいのが、〝金鱗の竜王〟という別名を持つエンシェント・ドラゴンのマイセン。数百年、数千年を生きた風格がその全身からは、感じられるねぇ。

　あと、出したかなかったけど、おそらくこんな状況を黙って見てはいられないだろうから、やっぱり登場してしまった我らが初代リーダーのパーン君とディードリット。ああ、出渕さんごめんなさい。ふたりは、最近までアラニアのザクソン自治領の独立のために戦っていたのだけど、今度の大戦の話を聞いて、やってきたというわけさ。

　あと、だれか忘れてないかなあ。

スパーク　知るか。

GM　じゃあ、こんなところだ。スパーク君は隠れておくんだね。

スパーク　うっ、どっちが自然だろう。

リーフ　やっぱり、隠れてるのっておかしいわよ。

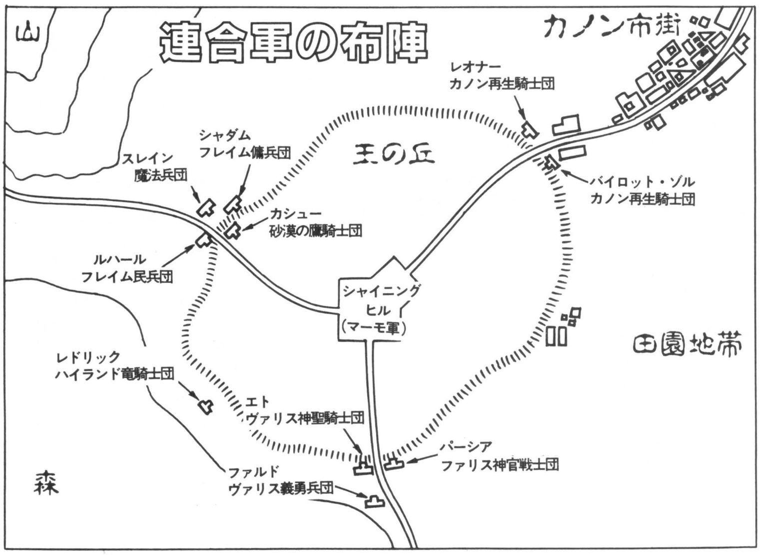
GM　カシューらは、シャイニング・ヒル攻略の作戦やら、カノン解放後の処理などのトップ会談で忙しいだろうから、会おうと思わなければ会わずにすむだろうけどね。

ギャラック　城攻めの日取りは決まったのかな。

GM　兵力を整えて作戦を練って、ちょうど５日後に開始されるらしい。

グリーバス　じゃあ、スパーク君は５日間も隠れていなきゃなりませんね。

スパーク　それも辛いなぁ。とりあえず、スレインとレイリアさんには接触したほうがいいだろう。ニースの件が





あるから……。

アルド・ノーバ　まあ、両親にだけは彼女の不幸を伝えておかないとねぇ。

ライナ　縁起でもない。まだ、そう決まったわけではないでしょう。

GM　じゃあ、スレイン、レイリアだけにあたりをつけるということで。では、本部近くの民宿を借りるとして、そこに話を聞いてスレイン夫妻が姿を現した。

スパーク　まことに申しわけありませんが、ニースさんはかくかくしかじかこういうわけ。

GM　めったなことでは動じないふたりの顔色もさすがにその話を聞いて蒼ざめた。しかし、スパークたちに責任を押しつける気は毛頭ないらしいね。それは、ある意味で彼女が通らねばならない試練でもあるから、とかなんとかいっている。

グリーバス　で、どうしたもんでしょうね～。

スパーク　えーい、脳天気なドワーフめ！　オレたちの手で救いだすに決まっているだろ。

グリーバス　スレインご夫妻の協力で、ですか。

ギャラック　それは嫌なんだろ。

スパーク　やだ！　やっぱり、自分の手でかたをつけたいからな。

GM　スレインたちも娘大事は当然だけど、彼らは連合軍の中でも数少ない魔法使い。城攻めのときには、欠かせない存在だからね。だから、ニースの件はキミたちにぜひお願いしたいんだそうだ。

グリーバス　しかし、バグナードを倒すためのお知恵なりとも拝借できないものでしょうか？

GM　スレインもけっこう強くなっているけど、それでもバグナードのほうがレベルが高いからね。しかし、彼には、その身にかかった呪いという大きなハンデがある。そんなにポンポン魔法を使えるわけじゃない。つけこむスキはそのへんにあるはずだ、とスレインは助言する。

スパーク　だぁ～。そんな事はいわれなくてもわかっている。向こうには、カーラ・スペシャルのスタン・クラウドがあるんだ。レジストできなきゃ、それで終わりなんだ。

GM　とはいっても、スレインにできることは、魔法に対する抵抗を上げるアミュレット（護符のこと）を貸すことぐらいだからね。

スパーク　何パーセントくらい上がるんだ？

GM　20パーセント。それが人数分は確保できるそうだ。

ギャラック　それの力を借りてあとは力押ししかないのかな。

アルド・ノーバ　さらに魔法に対する抵抗を上げるために、「カウンター・マジック」の呪文をかけてから、突っこめばいいと思うね。そうすれば、ずいぶんレジストしやすくなるはずだ。

スパーク　そう思ったら自分でかけてくれ。おまえはソーサラーなんだから。あとは城への抜け道に関する情報を聞いて、開戦を待つだけかな。

GM　城に関する抜け道といっても、地下トンネルを通じて、城の謁見の間に出るということぐらいだからねぇ。まあ、あまり使われたことのない通路だから、モンスターがうろうろしているかもしれないけどねぇ。

スパーク　だから、そういう情報を聞きたかったんだ。

グリーバス　たぶん、ゾンビーかグールあたりでしょう。

GM　パターンだからね。でも、あまり先読みばかりしてはいけな～い。じゃあ、カシューには結局会わずに開戦の日を待つんだね。城にどんな攻撃が加わるかぐらい知ってたほうがいいと思うけど。

スパーク　そりゃそうだ。隕石落としの「メテオ・ストライク」とか派手な魔法が飛びかうかもしれないからな。

GM　はっきりいって飛びます。まあ、スレインの魔力はそんなに高くないから、城壁の一部を壊すためだけどね。それに上空からは竜騎士たちが攻撃を行う。その口から吐く炎にだって気をつけなきゃね。

スパーク　味方にオレたちが侵入していることを知っておいてもらったほうがいいな。それは、スレインにお願いしよう。

GM　じゃあ、スレインそれを引きうけた。勝手なことをと、あとでカシュー王に怒られてもしらないよ。

スパーク　い、いいもーん。

リーフ　なんだか知らないけど、スパーク君偉い。

GM　そうと決まれば、なにしろ今回はノンストップ。大詰めだから、このまま一気にいくかんね。

カノン攻防戦そして城内潜入の事

５日後、ついにカノン攻めが開始された。

まず、西門に陣どったフレイム軍が攻城兵器を全面に押し立てて前進する。城からはカタパルト、弓矢などが雨あられとふりそそぎ、被害は少なくないが、それで進撃をやめるほどやわな砂漠の兵ではない。さらに、スレイン、レイリア、ディードリットなど高いレベルの魔法使いたちによる魔法の援護が加わる。そして、予定どおりメテオ・ストライクの呪文が飛び、空から巨大な隕石がふりそそぎ城壁を砕く。ちょうど、カーラがカノンを滅ぼしたときのように……。

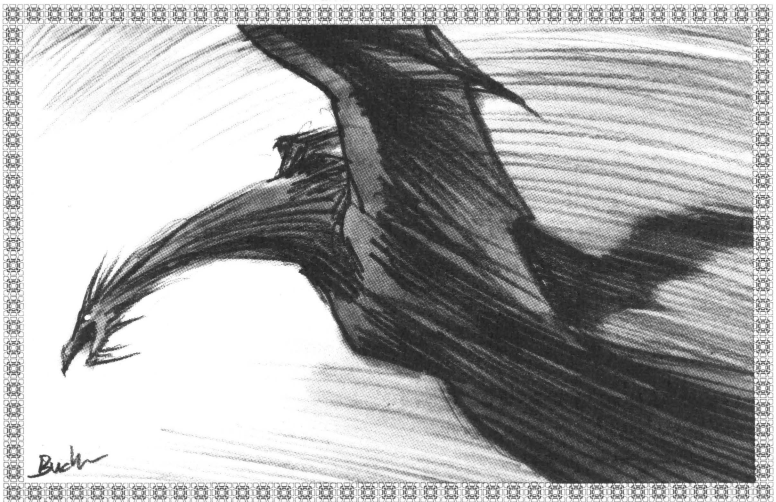
砕かれた城壁を目指してフレイム軍の〝砂漠の鷹(たか)〟騎士団の勇者たちが突撃を敢行する。

一方、上空から援護をする手筈だった竜騎士の前に、敵が秘密兵器として繰りだしてきたワイバーン部隊と、１匹の黒いドラゴンが立ちはだかり空中戦となった。しかも、その黒いドラゴンの上に乗っているのは、やっぱり生きていました前シリーズの敵役、元マーモの親衛隊長アシュラムさんその人なのでありました。

すこしタイミングをずらして、ヴァリス軍が南門から攻めよせ、北からはレオナー王子率いるカノン解放軍が攻撃を始めた。

スパーク　よーし、攻撃が始まると同時にオレたちは例の抜け道に踏みこむぞ。みんなオレに続け！

ライナ　いわれなくても続きます。こんな大戦争には、巻きこまれたくないもの。



グリーバス　まったくそのとおり。

スパーク　人のことはいえんが、このパーティは利己的な連中ばかりだなぁ。

GM　抜け道トンネルは、長年使われていないこともあって、石壁の表面には苔(こけ)なんかが生えていて、ずいぶん陰気な感じだ。湿った空気がピクリとも動かず、いかにも何か出そうな雰囲気がある。明かりに照らされて地虫の姿が浮かびあがる。そして、石のトネンルはまがりくねりながら、キミたちを奥へ、奥へといざなっていく。

リーフ　不気味だわ。こんなところ早く出たいものねぇ。

スパーク　出たら、バグナードが待っているんだけどな。

リーフ　困ったものねぇ。

GM　しばらく進んでいくと、予告どおりにやっぱり出ました、アンデッド！　だれの魂がさまよっているものか。青白くおぼろに浮かぶその姿は、そう我らが亡霊レイス君の姿なのでした。ちなみに２匹ね。

スパーク　グリーバス！　ターン・アンデッドだ！

グリーバス　どすこ〜い！

GM　その前にイニシアティブね。

スパーク　９！

GM　グリーバス、どうぞ。

グリーバス　かけました。

GM　１匹レジストして、１匹は消えた。

ギャラック　残る１匹にチャージだ。

アルド・ノーバ　レイスには、魔法の武器しか効かないかもしれないから、念のためファイア・ウェポンをかけてあげよう。

ギャラック　くたばれ、死にぞこない。オレがギャラックだ。

ライナ　それが、なんの関係があるの



よ。
ギャラック　気合いの問題だな、気合いの。
GM　でも、攻撃できるのは、次のラウンドになってからだかんね。
スパーク　イニシアティブは10！
GM　じゃあ、ギャラックどうぞ。
ギャラック　命中！　15発。うーん、好調、好調。
GM　こちらははずれた。しかし、当たると怖いよ。
ギャラック　そんなこたぁ承知の上よ！　さあ、次のラウンドいくぜ！
GM　と、ボルテージが上がっているところで悪いんだけど、ごめん、ここで枚数がつきちゃった。
ギャラック　オレの気分は空回り。フッ。

突然現れたレイスに対して、ここにいたって本性をむきだしにしたハードボイルド野郎ギャラックが一騎討ちを挑(いど)んでいく。

暗いトンネルの中をそれぞれの利己的な理由で突き進むスパークたち一行は、はたして目指すバグナードに会うことができるのだろうか？　そして、これに打ち勝つことができるのだろうか？

おりしも、トンネルの外ではカノンの王城をめぐって、激戦の火蓋(ひぶた)が切られたところだ。この戦の結果いかんによっては、復興まぢかなロードス島にふたたび暗黒の日がやってくるかもしれないのだ。

そして、カノンの王城の中では、いま恐るべきひとつの儀式がひそかに、ひそかに進行しつつあることを、プレイヤー・キャラクターたちは、まだひとりも知らないでいた。

次号、ロードス島戦記Ⅲ最終回。

めでためでたの最終回……になるかどうかは、スパーク君の運しだいだ。期待しないで、待っていてちょ。

ロードス島だより

ホエホエ、GMことゲームマスターだす、ホエホエ。先月号でも予告したように、ロードス島Ⅲのルールを１冊にまとめた単行本の発売が、いよいよ迫ってきました。(しっかし、８月のいつ発売するかは、まだ発表してませんからね。８月１日だろーが８月31日だろーが、８月は８月だもんね……と、遅れた場合の伏線を張るワタシは策士)。今月は、この本の内容について述べます。そーです、この本に封印されるのはルールだけではありません！　すぐに遊べるオリジナルシナリオがあります！　初公開、ロードス島の歴史や地誌が語られます！　さらに観光やお買物に便利な、ロードス島ちょっとイイ店ステキな街角ガイドも！（これはウソ）

とにかく、テーブルトークRPGファンだけでなく、ロードス島戦記に興味を持つ全国７億５千万人の皆様に楽しんでもらえること確実!!乞うご期待!!

ゼイゼイゼイ、今月の広報活動は少し力が入りすぎてしまいましたが、ここでゴメンナサ〜〜〜イッ！　の時間です。「読者参加イベントのアイデア大募集」と、何カ月か前に打ち上げ、いろんなアイデアを送ってもらったのですが、なんと来月で最終回。アイデアの紹介も、イベントの実施もできないのです。このオトシマエは必ずつけますので陳謝。では。

ロードス島戦記Ⅲ、来月号にていよいよ最終回だっ!!

クロちゃんの

RPG千夜一夜 VOL.23

怪物、のようなもの……



RPGの世界に限らずとも、狼男やヴァンパイア、ドラゴンに半魚人なんて怪物たちは、昔から人々に恐れられてきた存在なのだ。人間のイマジネーションってやつは、まったく次から次へとキリもなく、不可思議なものをつくり上げるもんだ……。

●―――――――黒田幸弘

第130夜 モンスターとの境界線

ちょっとヒマなときに考えたんだけど、RPGでいうところのモンスターってやつは、かなり広範囲の呼び名なんだよね。なにしろパーティに敵対するような生物は、みーんなまとめてモンスターだもの。

いや、まてよ。生物じゃなくてもモンスターと呼ばれるやつもいるぞ。ゾンビやスケルトンなんか、どう見たって生物とはいえないからなあ。ああ、ややこしい！

試しにちょいと、どこぞのRPGのモンスターマニュアルなどを見てみると、おやおや、こんなのまで、と思うような生物までが、立派なモンスターとして扱われているんだよ。たとえば冒険仲間のドワーフやエルフ、それにホビットやノームなど小人たちだって、ちゃんと立派なモンスターになっているんだ。うーむ、ひょっとするとドワーフにも、良いドワーフと悪いドワーフがいるのかな？　良いドワーフは死んだドワーフだけだったりして……。

しかし変なもんで、こうしてリストアップされたモンスターを見ていて、まるで違和感がなかったのは“人間”だったね。ホビットまでモンスターになってるんだから、人間がモンスターなのはあたりまえじゃないか、という気がするんだ。かの有名な動物園の話もあるし。たしかニューヨークの動物園だと思ったなあ。そこには「世界でもっとも危険な動物」という看板が出ているそうなんだ。そこで興味をもった見物客がのぞきこむと、そこには自分の顔を映(うつ)した鏡が置いてある、というわけ。動物園側のジョークだとしても、よくできてる話だよ。

第131夜 時代とともにエルフも変わる

そういえばエルフというのも、昔はかなり“良い”イメージをもった種族だったなあ。たぶんトールキンの『指輪物語』などに出てくる“神のごときエルフ”というイメージの影響が強くて、悪いことをするエルフというのは、なんだかピンとこなかったんだろうね。じつはボクもそのひとりなんだよ。

でも最近では、エルフのイメージもだいぶ変わったみたいだ。たぶん某作品に出てくる、ダークエルフたちのおかげじゃないかな。最近のエルフは、ちゃんと悪役もこなせるようになったみたいだね。まあ、これについては、芸の幅が広がったと、素直に喜ぶべきなんでしょうね。

そういえば昔の本では、エルフのことを、よく“妖精族”と訳していたなあ。たしかにエルフというのは、もともとが森の精霊で、そこから現在のようなエルフが誕生したんだから、妖精の仲間ではあるんだ。

でもこの妖精的なエルフは、あくまでRPG以前（というよりトールキン以前かな？）のこと。RPGの世界では、エルフはちょい変わった能力をもってはいるけど、本質的には人類とさして変わらない種族になってしまったんだ。だからRPG的な世界では、エ

ルフのことを妖精と呼ぶのは、いささか違和感があるねえ。

たとえばレイモンド・フィーストの『リフトウォー・サーガ』では、妖精族、小人族というのが出てくるけど、あれはあきらかにエルフとドワーフのことなんだ。この小説はいわゆる古典的なファンタジーではなくて、ＲＰＧ風の世界のお話だから、翻訳でもエルフ、ドワーフといった言葉を使ってほしかったなあ。

第132夜 ヨウセイちがい……

もっともこの妖精という訳語を使って、ちょいとしたトリックをしかけたマスターもいるから、日本語というのはおもしろいよ。それはあるキャンペーンでのこと。ハレー彗星みたいな不気味な星がだんだんと接近してきた……。

●

「……というわけなんだ。占い師の話では、このままでは世界が破滅するだろうということでね」

「といわれても、どうしたらいいのかな。そのハレー彗星のヒットポイントはいくつなんだい？」

「おいおい、いくらきみが魔剣を持ってるといっても、星とは戦えないよ。なんでもうわさによると、エルフの長老がなにかを知ってるようなんだ」

という話を聞きながら、王宮にやってきたパーティには、当然ながら王様からの依頼があったんだ。

「おお、勇者たちよ。よくきてくれた。さっそくですまぬが、ヨウセイのもとに行って、この厄災を防いでくれぬか」

「妖精……？　あ、エルフのことか」

「いいですよ。ではちょっと旅の時間がかかりますが……」

「残念じゃが、そのようなヒマはないのじゃ。我が王宮の魔術師が、呪文でそなたたちを送りとどけよう」

ということで現われた魔術師が、いきなり呪文をとなえると、パーティは王宮から転移して……、

「ふえー、目がまわる」

「エルフの森についたのかな？　エルフの女王に会いにいこうぜ」

しかしマスターはとんでもないことをいい出したんだ。

「残念ながら、あたりは森はおろか、木などまったく見えないよ」

「えっ、あの魔術師め。モウロクして呪文を失敗したのかな」

「いや、そうじゃないようだね。空は暗くて、そこには巨大な星が見える。どうもきみたちがいままで住んでいた世界のようだ」

「なにい！」

「おい、それじゃ……」

「そう、きみたちは巨大な彗星（すいせい）の上にいるんだ」

「となるとヨウセイというのは、妖精じゃなくて……」

「妖星という意味だったんだよ」

「……！」

あまりのくだらないオチに、みんなあきれ返ってしまって声もない。

「おい、そもそも彗星（すいせい）の上に住めるのかよ？」

「まあ、細かいことは気にしないで。なんせボクは文系だから……」

「えーい、ヤケだ。矢でも鉄砲でも、もってこい。バルタン星人はどこだぁ！」

こうして悪い宇宙人は退治されましたとさ。めでたし、めでたし。

●

しかしこの話を聞いたあとで、ちょっと気になったのは、パーティがどうやって自分たちの世界に戻ったんだろう、ということだったなあ。

「ああ、あのシナリオですね。あのときのパーティじゃ、誰もテレポートの呪文を知らないから、故郷に戻る方法はないんですよ」

「おいおい、それじゃそのあとのゲームは、いったいどうしたの？」

「だから……あのあとは……そのまま宇宙に飛び出してしまって、勢いあまってＳＦもののＲＰＧになってしまいまして……」



第133夜 マーメイドとマーマン

はたしてモンスターの仲間に入れていいのかどうか、ちょいと迷ってしまう生き物には、人魚なんていうのもいるね。人魚は科学的には“ジュゴンという海の生物の姿を見誤ったもの”とされてるんだよ。写真のアップで見るとぜんぜん似てないんだけど、暗い海上で見ると、このジュゴンは人魚に似てるんだってさ。

まあ形態からみると、人と牛があわさればミノタウロス、人と馬があわさればケンタウロスとくるから、人と魚があわさって人魚だって、どうみてもモンスターの仲間なんだけどね。でもなんとなく違和感があるのは、たぶんアンデルセンの『人魚姫』の影響なんだろうなあ。

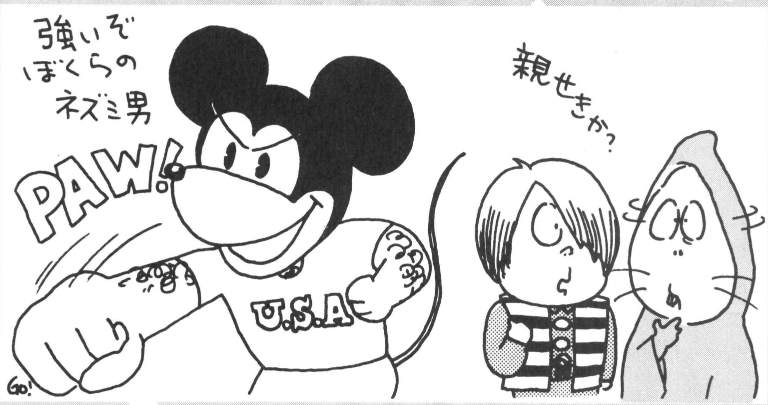
そういえば人魚には、その肉を食べたものは不老不死になる、という伝説もあるんだ。わりと古くからあるいい伝えのようだよ。しかしアンデルセン

によれば、人魚は三百年の人生を終えたら、あとは海の泡になってしまうという話なんだけど、そんなはかない命しかない生物の肉が、ほんとに食べられるのかなあ。そういえば最近は高橋留美子が、この伝説をネタにしたコミックを描いていたね。

しかしボクの研究は、ここで最大の疑問につきあたってしまった。みんな知ってると思うけど、怪奇映画で“半魚人”というのが出てくるでしょ。そう、あの頭が魚で身体が人間という、キモチの悪いやつだよ。あれと人魚ってどんな関係があるんだろう？

なにしろ人魚といえば、英語でマーメイド、つまり“海の乙女”という意味だから、当然ながら女ばかり。そしてあの半魚人は英語でマーマン、こちらは“海の男”（といっても船乗りじゃないよ）という意味だからね。うーむ、やっぱりあの両種族は、最後にはくっついて子孫を残すのかな？

しかし人魚は上半身が人間で、半魚人は下半身が人間なんだからねえ。ちょいと無理がある組み合わせみたいだなあ……いったいどうやって子供をつくるんだろ？



第134夜 狼男の親戚たち

同じように人間と動物を組み合わせてつくったモンスターでも、狼男たちはちょいと変わった手法を用いているんだ。単なる合成じゃなくて“変身”するんだからねぇ。

まあ、いまの子供に「どうだい、この狼男は変身するんだぞ」といっても、さして驚かないだろうなあ。逆に「合体はしないの？」と、馬鹿にされたりして。なにしろ、かの仮面ライダーはようするに人間がバッタに変身するんだから、狼男ならぬバッタ男というわけだものね。

でも昔の人にとっては、この狼に変身する怪物はそうとう怖かったと思うよ。だって他の怪物なら、見ればすぐにわかるけど、変身する怪物はちょっと見ただけじゃ普通の人と区別がつかないんだからね。ひょっとしたら、となりの人が、狼男かもしれないじゃないか！

おっと、そうだった。ＳＦ作家のラリー・ニーヴンは、狼男についてちょっと変わった説を持ってるんだっけ。彼の話によると狼男というのは、人間が超自然の力により狼になるのではなくて、狼が人間になるのが正しいそうなんだ。これを知った狼男くんはびっくりして、超自然の力の源であるマナをむだ使いする魔道師を退治にいく……というような話があったなあ。

狼男のほかにも、人間が動物に変身するモンスターというのは、けっこういろいろあるんだよ。ざっと調べてみただけでも、クマ、イノシシ、それにネズミに変身するモンスターがいるみたいなんだ。クマ男、イノシシ男、それにネズミ男ということになるのかな。しかしネズミ男とはねえ。『ゲゲゲの鬼太郎』じゃあるまいし……！

とんでもない生物に変身するモンスターといえば、『ウィザードリィ』にアメーバ男というのが出てきたんだ。画面の表示で“WERE AMOEBA”と書いてあったのを見て、なんじゃこれはと思ったよ。アメーバ男……うーむ、流動型の生命体なのか。昔のＳＦの悪い宇宙人みたいだなあ、なーんて考えこんでしまったんだ。

しかしアメーバまできてしまえば、あとはもうスライム男しかないねぇ。もうすでに『ドラゴンハーフ』というコミックでは、スライムと人間のハーフの娘が登場してるからなあ。

でも待てよ、変身するとスライムになる、というんじゃ、かえって変身しないほうが強いんじゃないかな。うーん、困ったもんだ。

第135夜 コストのかかるゴーレムたち

べつに変身するわけじゃないけど、中身でけっこうちがうのは例のゴーレムたちだね。ゴーレムというのは、人造生命体の総称みたいなもので、もとの材料のちがいによって、その名前が変わるんだ。

たとえば木でできたゴーレムはウッドゴーレム、骨でできているのはボーンゴーレム、石で造ればストーンゴーレムなんだ。かのフランケンシュタインは、死体の肉でつくったそうだから、フレッシュ（肉のこと）ゴーレムの仲間というわけだよ。

同じように考えると、紙でつくればペーパーゴーレム、泥でつくればマッドゴーレムとなるわけだけど、さすがにこんなゴーレムをつくるやつはいないみたいだ。紙人形や泥人形では、いかにも弱そうだからね。ゴーレムの強さはその材料によって決まる、というわけなんだよ。

そこで例のような悲劇（？）がおきたんだ。

●

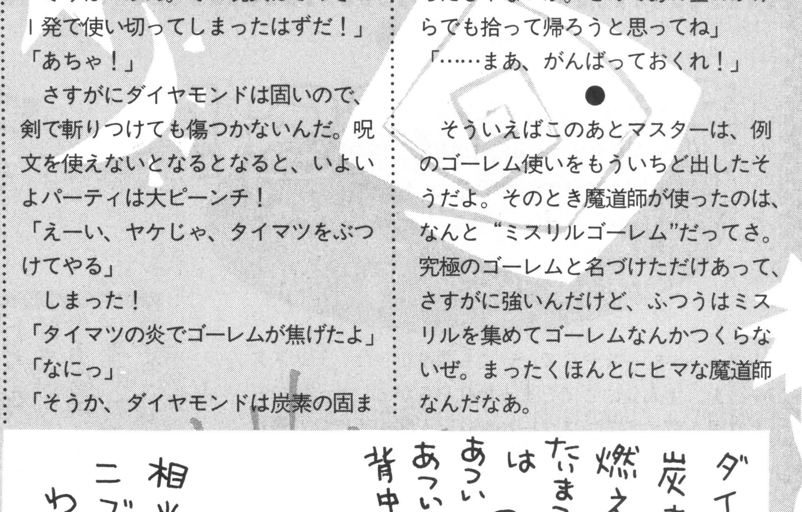
「町の西の丘に、古代の王家の墓があるんだけど、最近はそこに魔道師が住みついてるんだ」

「別にいいじゃんか」

「そいつ、なんか悪さを働いてるの？」
「悪いやつでも俺たちには関係ないよ」
「でも、その墓には、ばく大な金銀財宝が埋ってるという話だぜ」
「さあ、みんな。急いで魔道師を退治に出かけよう！」
てな調子で、のこのこと出かけてみると、その墓は丘のはずれにあったんだ。ちょうど川ぞいに丘が突出しているあたりだったなあ。
「よーし、これより悪の魔道師を倒して、町を救うことにする」
「オー!!」
とまあ、最初だけは勇ましかったんだけど、いざ戦闘となるとそうはいかない。とくに途中で出てきたストーンゴーレムにはボカスカ殴られて、パーティはほうほうのていで町に引き返してきたんだ。
「うーん、やっぱりやみくもに突っこむのは、作戦としては失敗だったようだな」
「おい、ちょっと調べたら、あの魔道師は有名なゴーレム使いらしいぜ」
「なに、なんでもっと早くわからなかったんだ！」
調べなかったお前たちが悪いんじゃないか、ともいえないマスターは、しかたがないので、ゴーレムについていろいろ教えたんだ。ゴーレムは人造のモンスターで、ゴーレムの武器はこういったもので、ゴーレムを倒すためにはこういった呪文があって……。
「なに、呪文でゴーレムを倒せるのか。そいつぁいいぞ！」
いけねえ、これは秘密だっけ！
「ま、まあ、そんな呪文もあったかなあ……」
「いいか、魔法使いはこの魔法をバッチリ覚えとけよ！」
「がってん、承知だ」
てなぐあいに準備をしたら、いよいよパーティの再挑戦だ。ザコのモンスターは切り捨て、例のストーンゴーレムも呪文で軽く突破！
「すごいねえ、ゴーレムが砂のようになって吹っとんだぜ！」
「まあ、ぼくの魔法の威力だね」
しかし、話はそんなにうまくは運ばないもんだ。パーティが川沿いの回廊に出たら、例のゴーレム使いが現れたんだ。
「わしの可愛いゴーレムよ。こやつらを倒せ！」
「またストーンゴーレムかよ」
「こんどのはちがう。どうだ、ゴールドゴーレムだぞ」
「金でつくるとは景気がいいねえ。でも呪文で吹っ飛ばしてしまえば、ただの金のくずの山……」
「ちょっと待てよ、同じくずでも金だとすると、ちょいと話がちがうぞ」
「そうだな、あとで拾い集めようか」
しかしゴーレム使いの魔道師は、そんな時間はくれなかった。最後の秘密兵器がいよいよ登場したんだ。
「そらっ、きさまら驚くなよ。ダイヤモンドゴーレムだぞっ！」
「おいおい、いくらゴーレムは材料で強さが決まるとしても、ダイヤモンドでゴーレムなんかつくるかよぉ？」
「ごちゃごちゃいわず戦え！」
「もったいないなあ。じゃあまた呪文で吹き飛ばそう」
「そうはいかん。その呪文はさっきの1発で使い切ってしまったはずだ！」
「あちゃ！」
さすがにダイヤモンドは固いので、剣で斬りつけても傷つかないんだ。呪文を使えないとなるとなると、いよいよパーティは大ピーンチ！
「えーい、ヤケじゃ、タイマツをぶつけてやる」
しまった！
「タイマツの炎でゴーレムが焦げたよ」
「なにっ」
「そうか、ダイヤモンドは炭素の固まりだから、火に弱いんだ！」
「なんだと、しゃらくせえ。だったらファイアボールじゃ！」
大爆発!!!
こうして魔道師とダイヤモンドゴーレムを吹き飛ばしたパーティは、崩壊した古代の墓をさんざん探したけど、とうとう何も出てこなかったんだ。
「おい、マスター、財宝ってやつはどこにいったんだよ」
「頭を使えよ。あの魔道師がどこからゴーレムの材料を集めてきたと思ってるんだい？」
「……ということは、あの野郎は貴重な古代の財宝を、ぜんぶくだらんゴーレムにしちまったというのか！」
「そういうことになるね」
それを聞いたパーティは、しばし、ぼう然。そしてなにやら相談すると、川の中に入っていったんだ。
「おいおい、いったい何をしようというんだい？」
「砂金探しだよ。回廊がくずれたときに、ゴールドゴーレムの残骸が川に落ちたじゃないか。せめてあの金のかけらでも拾って帰ろうと思ってね」
「……まあ、がんばっておくれ！」

●

そういえばこのあとマスターは、例のゴーレム使いをもういちど出したそうだよ。そのとき魔道師が使ったのは、なんと“ミスリルゴーレム”だってさ。究極のゴーレムと名づけただけあって、さすがに強いんだけど、ふつうはミスリルを集めてゴーレムなんかつくらないぜ。まったくほんとにヒマな魔道師なんだなあ。



テーブルトーク RPGコーナー

RPGの王国

The Kingdom of RPG



構成／冒険企画局

みなさん、こんにちは！

コンプティークが誇るテーブルトークRPGのコーナーを担当している冒険企画局の、わきあかです♪

いやあ、「RPGの王国」ですか。じつはこのタイトルは、先月の原稿をいれたあとに決まったものなので、私もあとで知ったのです。(王国とゆーと私が国王なのかな？……すぐに、クーデターがおこりそう)

まあ、王国といいつつ、実質は、共和制のコーナーですから、あまりかたくならずに、おたよりを送ってくださいね。来月から、いよいよ本当の意味での新コーナーになります。このコーナーに希望することなども、どんどん聞かせてください。

〈宛先〉〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク
「RPGの王国」係まで

●今月の●

新作RPG！

今月は、『T&T』の新作サプリメントを紹介しよう。モンスター側の視点に立った、もうひとつの『T&T』だ!!



トンネルズ&トロールズ
モンスター！ モンスター！
価格／840円（文庫本・税込）
発売元／社会思想社
Tel／03(813)8105

「モンスター！ モンスター！」を5名にプレゼント。ご希望の方はこのコーナーに投稿する際、「モンスター！ モンスター！欲しい」と書き添えてください。

ファンタジーＲＰＧで、いつも悪役だった“モンスター”を、主人公にしてしまったＲＰＧが出たぞ。いつもと立場を変えてモンスターとなり、人間相手にひと暴れするというのも、楽しいかも（？）。

『トンネルズ＆トロールズ(Ｔ＆Ｔ)』は、『Ｄ＆Ｄ®』と並ぶアメリカのファンタジーＲＰＧだけど、さまざまなジョークの部分を大切にしているのが特徴なんだ。プレイヤーがモンスターとなってプレイできるというのも、もともと、そういった「あそび」のひとつだったのだけれど、それを完成されたルールにまとめちゃうのがスゴイよね。なんでもデザイナー氏によれば、冒険者側に立った『Ｔ＆Ｔ(基本ルール)』と怪物側に立った『モンスター！ モンスター！』で、あわせて完全な『Ｔ＆Ｔ』になるのだとか。

この日本語版には、翻訳のルールと「僧侶魔法」のルールのほかに、オリジナルの「モンスター・カタログ」がついているよ。デザインはK.S.アンドレとD.V.マーチ、翻訳とオリジナル部分は、「Ｔ＆Ｔがよくわかる本」の著者の清松みゆきが手がけています。

★来月は、ホビージャパンの新作ＲＰＧ『ワースブレイド』のことを、デザイナーの日下部さんにインタビューするぞ！

【はみだしインフォメーション】8月20,21日に東京の太田区民プラザにおいて、㈱新和の主催で「第8回Ｄ＆Ｄオフィシャル・コンベンション」が開かれます。20日の参加は予約が必要ですが、21日のほうは当日申し込みＯＫとのこと。詳細は㈱新和・☎04-861-8983まで。



●テーブルトークについて質問です。僕はあまり興味がなかったのですが、この間、友人たちに「テーブルトークして遊ぼう」といわれました。友人に「テーブルトークって何？」と聞いたら、「コンプティークにハガキを出して聞いてみろ」といわれました。質問に答えてください。テーブルトークがどのようなもので、どんなものがあるのか、どういうところがおもしろいのか、などを教えてください。

〈栃木県宇都宮市・中村武史〉

●こういう質問を待っていたんですよね。同時にとても難しい質問で、ひとことで答えることは、とてもできません。いってみれば、このコーナーの連載は、それを少しずつ答えていっているモノなのです（てっとりばやく知りたいなら「D＆Dがよくわかる本」などの、入門解説書を読むことを、おすすめしますが）。

この質問。読者の皆さんにも答えてほしいですね。そうそう、今月から、皆さんにも解答者になってもらう「読者のお助けコーナー」ができたんです。さっそく、お願いしますよ（ひとつ特集ができそうですね）。

★　★

●冒険中、スリングで、ヘンな「タネ」を撃ちこまれました。気にせずそのシナリオは終了させたのですが、マスターに聞くと、その「タネ」は血管の中に根をはって育ち、最後にはキャラクターを殺してしまうそうです。このオリジナル・アイテムの魔手から逃れる方法を教えてください!!

〈愛媛県松山市・井上誠〉

●それは、君の新たなる冒険のはじまりです。

いままでとちがい、死神と常に隣りあわせることとなった君は、緊張と恐怖の中での、冒険を強いられるでしょう。しかし、君が真の戦士なら、絶望だけでなく、誇りを見いだすことができるはずです。君が苦難の末、死神に勝つことができるのか、あるいは、なお誇り高き冒険者として死に、伝説を残すのか、結果は分かりませんが、私は応援します。がんばってください。

★　★

●私がマスターをしているＲＰＧに、途中で友人が２人入りたいといってきたので、入れてあげたのですが、キャラクターのレベルの差が激しくてたいへんです。とくにひとりはエルフなのでレベルが上がるのが遅くて、まだレベル２なのです（他はレベル８～９）。ヒットポイントが少ないので、冒険についてくるのが苦しいのですが、やめさせるわけにもいかず、かといって殺してしまうのもかわいそう。モンスターがあまりエルフを攻撃しないようにすると、他の人が、ひいきだといいますし……。

どうしたらよいのでしょう？

〈兵庫県芦屋市・上杉あきら〉

●別にそういうのは、ひいきじゃないと思いますし、また個人的には、レベルがちがっても、ロールプレイはできると思うのですが……マスターってのは、いつも苦労するんですよね。

最上の手段じゃないですけど、昔、私のゲームマスターがやってくれた方法を紹介しましょう。

今回のシナリオが終わったら、次のシナリオまで（ＲＰＧの世界において）期間をおき、その間にそのエルフにひとり旅をさせるのです。つまり、経験を積ませるために、短いシナリオを彼女だけにやってもらうワケ。２人だけなら、集まるのも楽だし、シナリオ自体も簡単なものでよいから、時間もかからないはずです。どうしても時間がとれないなら、紙にシチュエーションを書いて渡し、行動を書いてきてもらうというような、簡単なゲームブック方式にしてもかまわないと思いますよ。

なぜ、最上の方法じゃないかというと、コレをやると他のプレイヤーたちも、みんな、ひとり旅に出たがって、他のプレイヤーのスキをついては、マスターにアプローチをかけてくるようになっちゃうからです。かくいう私も、マスター氏の家に夜中に何度も押しかけたりしたものでした（彼には、いまでも感謝しています）。

マスターってのはつらいものなのですよ。

読者のお助けコーナー

●５月号の島倉達哉クン。かの有名なウォーロックの26号（２月号）に「セント・アンドレさん（Ｔ＆Ｔのデザイナー）は、コーストのそばを流れる河の上流には〈ドウェルフ（ドワーフとエルフの混血）〉がいる、といっている」と書いてありました。ぜひ参考にしてください。

〈新潟県新潟市・Ｗの悲劇〉

＊島倉くんの「エルフとドワーフは結婚できるの？」という質問は、かなり反響がありました。代表として、Ｗの悲劇くんのお助けを掲載します。

Ｔ＆Ｔというのは、酒場でオーガーが飲んだくれていたりする、かなりコミカルな世界観から成り立っています。いわゆる正統派のファンタジーではありませんが、「なんでもアリ」の変な世界で冒険したい（そしてジョークのわかる）人には、おススメですよ。

でも、ドウェルフってどんな格好してるんでしょーね？　　（わきあか）



RPGの王国 おたよりコーナー

RPGファン倶楽部からひき継いで2回め。みんなもう、慣れてくれたかな？

今月の名画



▲三重県／TEM
これはうれしい！　さっそくツアーを募集だ



◀神奈川県／まると
クトゥルフに挑む探索者の女の子。がんばってね！

小説『ロードス2』名場面集!! その2

しめきりを過ぎてもぞくぞくと送られてくる、『ロードス2』の名場面！　こりゃ、前回にひきつづいて載せるしかない！　というわけで特別延長の名場面集です。あなたのお気にいりの場面は？



▲群馬県／月夜見
あまりに美しいシーンに言葉が出てきません……



▶愛媛県／越智保晴
まったく、ふたりとも不器用なんだから…（このパーンとディードかわいいですね♡）



▶茨城県／水野裕
そう。彼女の死は終わりではなく新たな生命の誕生だったのです。きっと……



▼宮崎県／M・A・T
前回、敵として戦ったカーラ（レイリア）と再会するパーンたち



◀福島県／白龍みね
いまは、スレインの妻として暮らすカーラ。しかし「魔女」の責任が重くのしかかる

RPG人気投票！

人気急上昇の『ソードワールドRPG』！　根強いファンをもつ『クトゥルフの呼び声』！　SF・RPGの決定版『トラベラー』！　などなど、おたよりコーナーには連日のように、お気にいりRPGをヨイショするハガキが届いています。
そこで！　今回、第1回めのRPG人気投票をやろうと思います。ハガキに自分のヨイショするRPGをひとつだけ書いて送ってください（理由も書いてくれるとベスト！）。締切りは7月31日でーす。



▲東京都／JUN
新作ソードワールドRPGをヨイショ

▼兵庫県／蘭陵王
トラベラーのファンにはピストルやサバイバルナイフがよく似あう





▲埼玉県／素浪人みMKⅡ
伝説的名作ローズ・トゥ・ロード。続編が現在制作中だそうですね

RPGフリースペース

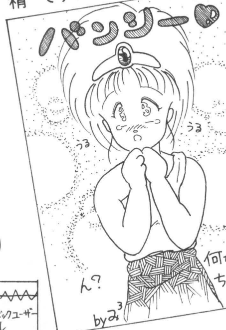
今月もいろんな御意見やイラストをいただいちゃって、選ぶのがたいへんでした。やっぱりこのスペースは狭すぎるね！

いとしのモンスター

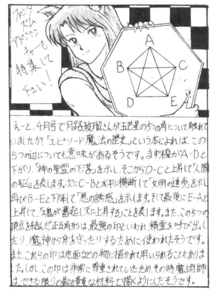


◀神奈川県／ガタノトーア
クトゥルフより。とってもカッコいい「ミ＝ゴ」さま☆

▼埼玉県／みみみ
たしかにバンシーは"泣き妖精"ですけどね……



▶埼玉県／ふるだぬき
みなさんも本を読んだりして、自分でいろいろ調べてみてください。なかなかおもしろいですよ。

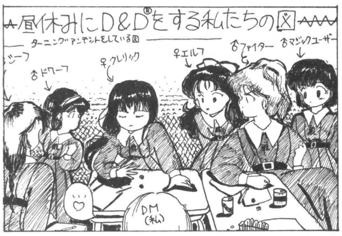




▶女のいないとこ／冨村ちかし
甘い！　それはキミの演技力がたりないのだッ！　プレイヤーたるもの、自我を捨ててキャラになりきらなくては。冒険企画局の局長など、毎晩人気のない河原や土手で演技を練習しているぞ！

深刻な問題⁉

女子校RPG事情



◀兵庫県／上杉あきら
ガッコでRPGするあきらさんは、女の子ばっかりのプレイだそうですが……

教えてください！　答えましょう！



▶大阪府／松本一樹
わたし（わきあか）は泣くと思いますが。いい小説書いてくださいね

オリジナルRPGワールド・ガイド

ユキリア見聞録 その2 上水船(ジョウスイセン)のこと

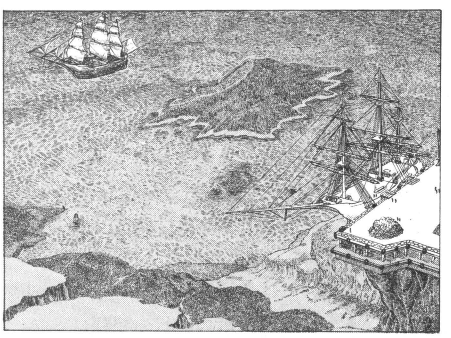
文＝わきあかつぐみ　イラスト＝大野真実　©近藤功司／冒険企画局

ユキリアの大気は、重い空気と、軽い空気の二層からなっている。

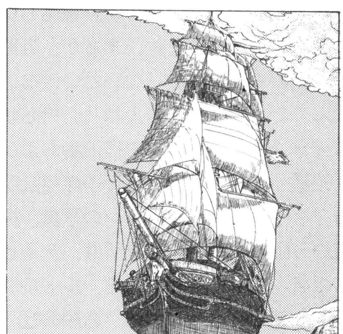
ふだん、我われは、重い空気の底（すなわち地上）で生活しているため、二種類の空気があることなど、ほとんど意識しない。だが、もし空に、向かってずっと登っていったなら、そこに、第二の空気が存在することを発見することができるはずだ。

重い空気と軽い空気は混ざることはなく、その境い目は、あたかも海面のようになっている。

上水船は、その第二の海面を航行する船である。水船が水面を浮くと同じように、大気の境界である「上水面」に浮き、軽い風によって航行するのだ。ユキリアでは、海を行く船について、一般的な船であり、貿易や探検のため、常にユキリア中の上空を航行している。



いいかたを変えれば、ユキリアは、上下ふたつの海をもっているともいえたし（航海者たちの多くは、そう考えていた）、あるいは、賢者たちがいうように、海水は最も重い第三の空気なのかもしれなかった。



〈参考文献〉
「船と航空船」ワールド・ワイス社（AIS. 024年度版）
「ユキリアの航海者」フレッチャー・ケイ著
「七つとひとつの海」ホン・クァオレ著

クロちゃんケイちゃんの おせーてあげる♡



先月より旧「お助けコーナー」と「私は見つけた!!～」が合体して始まった「おせーてあげる♡」。いかがでしたでしょーか？　これからも読者の皆さんの質問・㊙情報をドシドシ載せていきますので、よろしくお願いいたします。

AVG QUESTION

バーニングポイント

『バーニングポイント』について教えてください。S•ウエストンという名がふたり出てきて、どちらかがヘレンと関係あるのがわかり、サラについて聞き込み中なのですが、どの場所に行っても「知らん」とかで、そこから先に進まないのです。電話もいろいろかけていますが、まさか、自動車工場のすべてにかけないといけないなんてことはないですよね？　持ち物はチャンピオンホテルの宿泊者および従業員リスト、アランの養子縁組証明書、手紙、電話帳、ヘレンの写真、探偵許可証です。行ける場所は、ディビスの店、ロブの店、図書館、ルドルフの家、フィストバーグ家、造船会社、以上です。

＜神奈川県秦野市・荒川和成＞

もちろん、自動車工場すべてにかければ、わかるわよーん。でも、もっと楽する方法もあるの。それは、電話帳を調べた時に、主人公が独り言で言ったはずだけどなあ。聞き逃したかな？　「フォルクスワーゲン専門の工場の広告をどっかで見たな」と言ってたんだけど。さーて、その広告は……じつは、「デイリー・サンタクリス」に載ってるの。ほーら、ゲームについてきた、あの新聞よ！　この新聞はすみからすみまで読むと、ヒントがいっぱい！　ちゃんと読んでおきましょうね。

ホワッツ　マイケル

初めまして。わたしは、いま、『ホワッツ マイケル』を、やっています。マンションから出て、公園に行き、話も全部聞いて、ゴミ箱も調べ、パンクズも見つけました。猫喫茶にも行きました。でも、八百屋に行っても、フルーツが買えません。そして、ニャジラの家にも入れません。ニャジラにも会えません。あとカンキリはどこで使うのでしょうか？　それからマンホールのなかに入って、なにをすればいいのでしょうか？　どうか、ボクをお助けください！

＜東京都世田谷区・野村文＞

うーん？　ニャジラの家には一度も入ったことがないの？　だとしたら、まだ、すみずみまで歩き回ってないってことね。ウロウロしていると道で加世子に会うんだけどなあ。情報を聞くと、ニャジラの家に行く必要が出てきて、入れるようになるんだな。その他のことは、それから。ニャジラには家以外でも会う必要があるわよ。そうすれば、八百屋でなにが必要になるか、わかるわ。でも、それを手に入れるのには、いろいろ大変。そうそう、マンホールは大切だぞー！　あそこでは重要アイテムが手に入るんだから。一歩ごとに手探りで調べてみましょうね！　カンキリを使うのは、まだまだ先よ。

RPG QUESTION

ソーサリアン

クロ先生こんにちわ。『ソーサリアン』のことで教えていただきたいのです。「いまごろになって」などと言わずに、どうか聞いてください。「不老長寿の水」で3つ目の水晶のバルブがどうしても取れないんです。さんざんやり直してみましたが、Fエリアの23番の扉がどうしても開きません。銀色のおんさはちゃんとTエリアの台の上に置きました。ほかのふたつのバルブも心臓にはめた後です。それでもドアの宝石は点滅し続けています。戦士の腕は「心臓にはめるのはふたつのバルブだけでいい」とか言ってたけど、㊮マニュアルを見る限り、3つとも心臓にはめてるみたいだし…。ほかの14本のシナリオは解けたのに、これに詰まっているばかりに、ほかのゲームができません。もしかしたら不良品かも……と考え始めているところです。そうでないとしたら、どうか教えてください。ちなみに機種はPC-8801SRです。

＜大阪府松原市・今岡秀樹＞

文章の解釈の問題じゃな、これは……。国語の勉強をしたほうがよいかもしれんな。「ふたつ以上、

いっぺんに水晶のバルブをはめても効果がない」というヒントを、キミはまちがって「ふたつまではめればいい」と解釈しておるようじゃ。しかし、だいたい、以上というのは、その数を含む言葉なのだぞ。つまり、ふたつはめたら、もう効果は出ないというこっちゃね。ひとつはまっている状態で、扉は開くんじゃよ。具体的にやりかたを教えると、ふたつ目を手に入れたら、ふたつ目をいったんはめなさい。それから、ひとつ目をはずしてごらん。すると……。ほーら、もうひと息じゃ！

ウィザードリィ4

『ウィザードリィ4』の質問です。いま、コズミックキューブにいるんですが出られません。迷路の一部を壊すというのはわかります。でも、どこを壊せばいいのかがわかりません。正確な場所を教えてください。アイテムは5月号のアイテム一覧表のすべてを持っているし、BISH'S TONGUEというのも持っています。

＜宮城県登米郡・中嶋貴信＞

この質問は、浜松の高林クンからも来ておったのう。ひと言でいえば、壊すべき場所は、その場所に行けば、わかるのじゃ。それでは…と言ったら怒られそうじゃな。あちらこちらに「出口はこちら」という看板があるじゃろ？　だが、1カ所だけ、「出口」というストレートな看板があるのじゃ。そここそが壊すべき場所。『ウィザードリィ』はとにかく、マッピングが大事じゃ。根性ですみずみまで歩いて探してみたまえ！

クリムゾンII

ボクはいま『クリムゾンII』をやっています。それで質問がひとつあります。クリムゾンを神だと言っている人たちのいる町に行けないのです。たぶん、地上絵の近くの山のなかで、向こう側に出口に見える洞窟に入り、なんとかして向こう側に出られればいいんだと思うんですが、どうしても出口にたどりつくことができません。いま持っているものは、青、赤、緑、黄色、白のカギと、マウラの探知機、古代のエネルギー、闇の玉、かげろうの玉、炎の玉、光の玉、氷の玉、古代の剣、鎧、盾、マチテスの仮面、シグナスワープ、ペガサスワープと船があります。それぞれ、装備は最高です。

＜新潟県南魚沼郡・井口裕紀＞

あらま、ほとんど準備はみんな整っているじゃない。もう、あとはあの村へ行き、その奥へ進むだけ。では、あの洞窟をどうしたら抜けられるか？　いま無限のループになっているのよね。それを解かなければいけないわね。ここまでがんばってきたんだから、手を抜かないで、あの洞窟のもっと先まで道を調べていってごらんなさい。すると、ひとりの人に会えるのよ。この人がループの解き方を知っているわ。さあ、がんばってね！

ピラミッド　ソーサリアン

クロ先生、『ピラミッド　ソーサリアン』の『ギルバレスの迷宮』で行き詰まっているので教えてください。迷宮のなかでカギが見つかりません。フィレンは「プールのなかをよく探せ」と言ってるけど、まったく出てきません。ボクはここで1カ月半も苦しんでいます。どうか、お助けください！　お願いです！

＜広島県福山市・吉本隆司＞

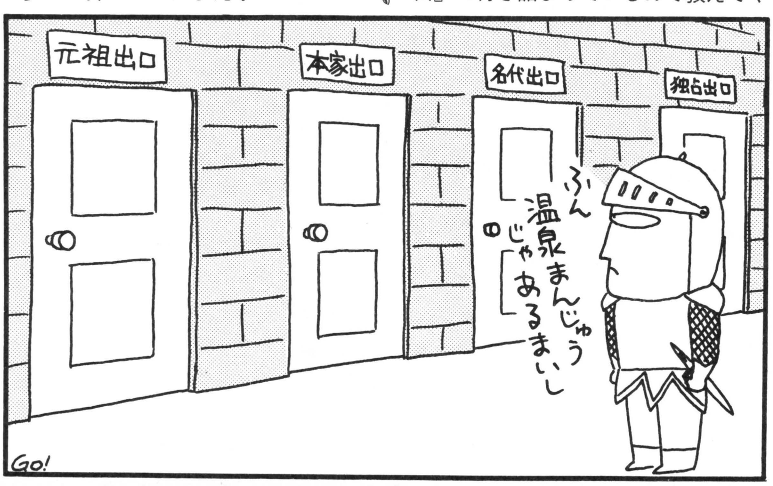
いやー、ここはみんな悩むところのようじゃな。プールのすみからすみまで、ここが大事じゃよ、必ずすみからすみまでじゃ、何度か往復してみたまえ。すると、突然、見つかるからのう。おっと、びっくり！　てなぐあいに、突然にね。

マイト　アンド　マジック2

初めまして、ボクは『マイト　アンド　マジック2』をプレイしています。しかし地図にないXA-BRAN城がどうしても見つけられません。それとタロンを取るためのDISCが見つからないし……。でもElemental Orbは持っています。だけど渡してあげたいカローン王も8世紀のどこにいるのか、わからず、とても困っています。どうか、このボクに神の助けをお与えください。レベルは200ですべてのハイアリングを見つけています。それと4つの城のクエストと各職業のクエストも終わらせています。小クエストはすべて解いたつもりです。

＜神奈川県横浜市・ラストバタリアン＞

最後の最後まで来てるわね。キミの場合、とにかく城探しが先決だわね。城が何世紀にあるかは、もう知ってるよね？　さーて、キミはNature's Gateの魔法は試してみたかしら？　この魔法は使った日にちによって、行ける場所が変わるのよ。年末に使ってごらんなさい。過去に行けるわ。そのとき着いた場所のまわりを探してごらんなさい。きっと城が見つかるでしょう。カローン王のところにはアイテムを揃えてから行きましょうね。こちらのほうは、ある城のなかの装置を使って過去に行けば、やっぱり着いた場所の近くで見つけられるわよ。それぞれ、時代がいつなのかは、かしこいキミなら、もう知ってるでしょ？　ここまでくれば、ラストは目の前！　がんばれ！



♡H♡ QUESTION

天使たちの午後II・番外II

初めまして。いま『天使たちの午後II・番外II』をやっています。自分の部屋で2万5百円を見つけ、学校に入ったまではいいのですが、なんとか1階に行き梢に会って「打ち明ける」「抱く」「帰る」をすると、THE ENDか、原先生が出てきてＧＡＭＥＯＶＥＲになってしまいます。いままで「柳沢梢」「後藤恵美」「3年2組のクラスメート」「安藤杏子」と楽しんだのですが……。

どうしたら、ＨＡＰＰＹ ＥＮＤに行くことができるのでしょうか。

＜兵庫県西宮市・ＤＵＥＬ＞

ゲームの攻略は4月号の「スーパーヒントブック」24ページに載っているぞ。これを見ながら使えるコマンドは何回も試そう。

このゲームはしつこいくらいに「調べる」「話す」を繰り返さなくちゃダメだよ。気をつけなければならないのは、以下のとおり。

①義父と話す（忘れがちなんだな～）。
②焦らない（最重要!!）。
③本名「柳沢ひろし」を名乗る。
④5百円玉以外の持ち物は使わない。
⑤学校では「美奈子」「梢」に手を出さない。
⑥「帰る」「仕事のことを打ち明ける」は使わない。
⑦学校では何度も同じところに立ち入らない。

では、梢といい仲になってくれたまえ。

プライベート・スクール

クロ先生初めまして、突然ですが、僕はいま『プライベート・スクール』で悩んでいます。教頭からの電話で女子寮を捜索することになり、管理人室で配電盤のなかに金庫のダイアルみたいなものを見つけました。ですが、そこのダイヤルをどういうふうに回したらよいのかさっぱりわかりません。それらしき情報は、ホワイトボードに貼ってある「日曜日…菊菜10時。日曜日…ひろ子10時。etc.」というわけのわからないメモだけです。もしかしてなにか見落としていたのでしょうか？

ちなみに持ち物は「菊菜の写真」「千春の写真」「トレーシーの写真」です。どうか、こんな僕に愛の手を!!

＜京都府亀岡市・岡田和也＞

その場面ではメモは読めなくなっているよね。それにメモにはダイアルの回し方に関係するような具体的ヒントは見あたらない…。でもちょっと考えて欲しい。このゲームの売りは「行き詰まりはない」こと。その局面を切り抜けるためのヒントは、必ず移動できる範囲内にあるんだ。つまり、ダイヤルを回すためのヒントはメモの内容じゃあないんだ。よぉく画面を見てみると、ホワイトボードに「1、7、11、19」と書いてあるよね。これが本当のヒント、ただし、そのまま回して効果があるわけじゃない。1桁ずつしか回せないことをよく考えて、順番に回せばいいだけだ。最初に回す方向は右だからね。



㊙ TECHNIC

アフターバーナーII

X68000

スペースハリアーをアナログジョイスティックかマウスでプレイする方法です。

アフターバーナーIIのディスクNo.1をドライブ1（0ではない）に入れて立ち上げます。このときディスクNo.2は使いません。するとメッセージが出ますから、その指示どおりにすればＯＫ。

＜大阪府豊能郡・ロードステレカ＞

スペースハリアーがマウスでもできるようになるってのはなかなか親切だね。フライトシミュレーターもどきも入っていて、ふたつのソフトで3倍おいしいってわけだ。

ウィザードリィ4

PC-9801シリーズ

隠れメッセージを見つけました。WITCHING ROD を使うと ＫＡＮＤＩを唱えられますが、名前を入力するときに「ＷＯＯＤＨＥＡＤ」「ＧＲＥＥＮＢＥＲＧ」「ＡＤＡＭＳ」「ＷＡＲＴＯＷ」「ＳＨＩＧＥＹＡ」「ＳＡＩＤＡ」「ＷＥＲＤＮＡ」の7人の名前を入れると、変なメッセージが出ます。ほかにもあるかもしれないので試してみてください。

＜東京都福生市・草島子栄＞

こりゃなかなか笑える！　ボクは「ＷＯＯＤＨＥＡＤ」か「ＳＡＩＤＡ」になりたいなぁ。ちなみに「ＴＲＥＢＯＲ」か、何か適当な文字列を入力してもメッセージが出るんだ。でも「ＴＲＥＢＯＲ」のときのメッセージはインチキだから、気にしないよーに。

魔浄理子

PC-8801SRシリーズ

お得な隠しコマンドを見つけました。

ゲーム中にＨＯＭＥＣＬＲ、ＩＮＳ、ＤＥＬ、↑（カーソルキー）、→（カーソルキー）を同時に押してください。カギが2個になります。

また、8（フルキー）、9（フルキー）、；、：のキーを同時に押すとアイテム、魔法の数がすべて60になります。

＜広島県広島市・羽熊秀樹＞

押すキーの数が多いから、同時に押すタイミングがちょっと難しい。できるまで何度も試してみよう。服の数とかマジックを増やすコマンドはないのかなあ？

ディガンの魔石

PC-9801シリーズ

ミュージックモードを見つけました。

ＭＳ－ＤＯＳを立ち上げて、ディスク１をドライブＡに入れ、そして

ＰＡＴＨ＝￥ＰＬＡＹ

ＰＬＡＹ　ＰＬＡＹ￥ＤＩＧ　ＰＬＡＹ￥ＤＩＧ

と入力します。

また、このモードの説明は

ＰＬＡＹ

と入力すれば出てきます。

ただしＦＭ音源ボードを載せていないとダメです。あしからず。

＜千葉県館山市・鈴木勝彦＞

「ミュージックモード」というより、「音楽演奏用常駐プログラム」だね。ボリュームを換えたり早送りしたり、ポーズをかけたりする操作感覚はラジカセそのまま。でも、説明されているキー以外を押したりすると、暴走する危険もあるゾ！

野球道

PC-8801SRシリーズ

ドラフトを好きなときにする方法を見つけました。

1.ドライブ１にＡディスクを入れて立ち上げます。
2.読み込みが終わったら、ドライブ１からＡディスクを抜いてＢディスクを入れ、ドライブ２にＡディスクを入れます。
3.いきなり「ドラフト」の画面が出るので、Ａディスクとユーザーディスクを入れ替えます。うまく欲しい選手がとれなかったらリセットして、１に戻りましょう。
獲得できたら４へ進みます。
4.ドラフトで獲得した選手をチームに入れるため、ほかの選手をひとり解雇します。
5.この後「トレード」の画面になりますが無視。リセットしてゲームを再び立ち上げます。

ドラフトで獲得できた選手はそのままユーザーディスクにセーブされています。

これを何回も繰り返してやればいい選手が何人でもとれ、キャンプを何回もやればチーム全体が強力になるでしょう。これで優勝まちがいなし！

＜埼玉県秩父郡・岡本浩一郎＞

なーんか姑息な感じもするけど、強くなれるならいいか、でも、新人ばっかりのチームって強いかなぁ？

マイト アンド マジック2

FM-77AV

経験値荒稼ぎの方法を教えましょう。まずＦＬＹの魔法でＥ２エリア（11，９）に行きます。そこには「神々の井戸」があり，その水を飲むとレベルとステイタスが200になります。

稼ぎ場所①Ｅ２エリア（９、14）に行き、〝ＤＥＡＴＨ　ＩＮ　Ａ　ＢＯＸ〟と〝ＤＥＶＩＬ'Ｓ　ＥＮＶＯＹ〟を倒すと、なんと６人パーティで最低150万ＥＸＰは稼げる！

稼ぎ場所②Ａ２エリア（９、14）に行くと〝ＣＵＩＳＩＮＡＲＴ〟とかいうのが出てきて、これを倒すと300万ＥＸＰ稼げる！

ところでＥ２エリア（９、14）では、パーティのレベルに応じ、おまけが付くのだ。

＜群馬県高崎市・孔雀＞

手早くレベルアップしたいときにはいいかもしれないね。そうそう、いくらレベルとステイタスが200でも、武器が弱いとやられることもあるから、油断はしないように！

今夜も朝までパワフルまあじゃん2

X68000

裏技を教えてくれる裏技を見つけました。

やり方はとっても簡単で、ユーザーディスクで立ち上げるだけ！　ただし、最初に付いてくるユーザーディスクでないとダメです。

＜千葉県船橋市・紫嵐＞

牌をバラバラにしたり、女の子の絵を拡大したり、女の子がムフフしたり、と、とおっっってもウレシい裏技があるのだ。Ｘ68000ユーザー諸君、北海道に足を向けて寝たらバチがあたるぞ。

スタートレーダー

PC-8801SRシリーズ

全部の装備を買えるようになる技を見つけました。

気をつけなければならないのは、

1.レフィはルーファで乗せる。
2.フォトンβを3500ディラで買う。
3.レフィをオグマまで連れていく。
4.ギュンターの仕事を受ける。
5.リガンディアまで行き、マーシュに会ってドックでグレイプとドラウプニルを買う。

の５点。

武器を買い終わった時点で、所持金は1800ディラになっているはず。あとはミディーラまで戻り、レーザーを買ってください。

レーザーは2000ディラなので買えないはずなんだけれど買えてしまい、所持金も12600ディラになっている！これで全部の装備が買えるぞ！

通るルートは別名「いちばん稼げるコース」だ。つまり「ミ→シ→ミ→ル→オ→ヴ→ミ→シ→ミ→ル→ミ→シ→ミ→ル（ミ：ミディーラ、シ：シブラ、ル：ルーファ、オ：オグマ、ヴ：ヴァハ）」のコースをとる、ということ。

総収入額は12800のディラになります。

＜青森県八戸市・伊達　勉＞

レーザーを買ったときに200ディラ得して、手元には12600ディラ残るから「12800ディラの儲け」になるのだそーだ。

モルガナは目の前だし、クリアのためには全部の武器を揃える必要はないけどね…。

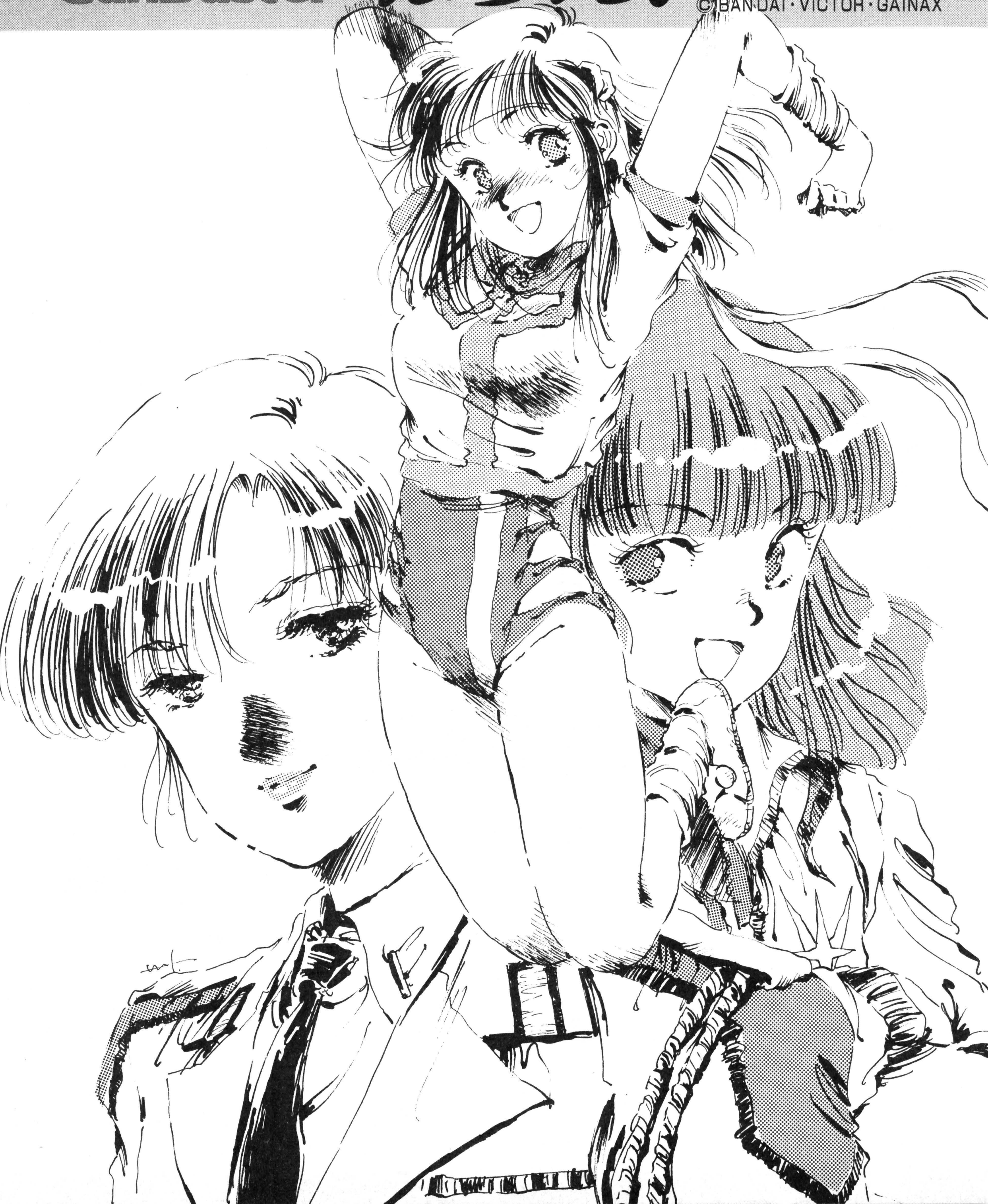


リーダーズチャレンジ

トップをねらえ!

GunBuster

原作：OVA『トップをねらえ！』より
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A. C. M. E.
イラスト：美樹本晴彦、夢月なな
：金玉 純、そうま竜也
コンピュータプログラム：
M&Fプロダクション




静かだ
銀河中心殴り込み艦隊が
敵のやみうちにあって
どのくらい
時間がたったのかな
バチ
バチ
結局生き残ったのは
あたし一人
トップをねらえ！
—さよなら劇場—
夢月なな
チトセ　マイ
年の頃でいえば花もさかりの17才
それなのにこんなのあり？
せめて
死ぬ前に
ハァ
もしも
この世に神がいるなら


艦長
だめ!!
ELTREUM
まだ何も
言ってませんが
ずずずー
ムキ
これは
私の
お茶だよ
ちがいます!
艦長
防害電波の
除去が
終り……
それより
どーすんですか
全滅ですよ
全滅!
残ってるのは
うちだけ
ですよ
うーん
こまった
ね
男とデートがしたい
ヒエー
ドッヒャー
私じゃ
ありません!
ヒョエー
ムキ
ムキ


こちら
メゾンⅡ
応答願います
こちら
アキシオンⅡ
なに
やってんだ
この
非常時に
どーやら今のは
生き残りからの
通信らしいので
回収に
向かいます
ライダーキック!!
ムキッ
エルトリウム
応答願います
こちらは
……
こちら
キルヒホフ
通信求む
シズラです
どうやらみんな
さっきの通信
聞いて集まった
みたいですね
やあ
みんな無事で
なにより
神様なんて
きらい
クスン
みんなに
聞かれ
ちゃった
も手だよ
だが戦いはまだ始まったばかりだ
～いざゆかん銀河の中心へ～
エイエイ
オー
ヤロー共
殴り込み
だ！

第6期トップ部隊リスト&戦果

位	ポイント	認識	名前	パイロット(A)	能力	パイロット(B)	能力	学校	マシン	試験	艦	帰還
1	9282	4-005	徳田一夫	Pちゃん	EC2BFD	シャルロット	E3CBKG	⑥	①	19	③	×
5	3764	6-018	泉　浩介	黄麗花	59FFF1	小白龍	TG5261	③	①	18	①	○
7	3410	6-055	石井　学	アーシェス=ネイ	NE6A76	シーラ=ウル=メタ=リカーナ	CEF7B6	⑥	③	55	①	×
9	2693	6-099	大山泰明	デッカチー・アータマ	A9J686	バーサーク・オーヤマ	HH2799	④	③	99	③	○
14	2260	3-082	亀山孝次郎	中沢陽子	RJ2391	宮崎良子	A6HF91	⑥	①	8	③	×
15	1902	1-006	横山善光	六神紫龍太	BDQDE1	六神虎次狼	NK45E1	⑥	①	1	②	○
17	1877	6-009	岩瀬　啓	アキラ	QN5213	ミッケル	76QE43	③	②	9	②	×
20	1748	6-045	ギジェ	ゆうき	PH36D1	真沙美	96LCD1	⑥	③	45	④	×
21	1626	2-019	斎田知昭	ライト・ウィナー	JG24AC	キャロル・レフィーナ	G3GCB2	④	③	67	③	×
23	1438	6-075	村上　宙	とっぷ夫	37UE72	ねら恵	HJ3D82	④	③	75	①	×
25	1395	3-085	鈴木隆司	レティフィーナ	JJ5C57	レナグリーン	97FCC7	⑥	②	37	③	×
29	1282	3-026	佐々木博雄	葵	DDKA81	竜麗香	PN4651	⑥	①	13	②	×
32	1158	6-022	吉村真人	彩斗和歌子	JE385B	吉村真人	98B7E8	⑥	③	22	②	○
35	1125	6-050	白石　淳	牙	JK5871	クミ	8BG9A1	③	②	50	⑤	×
37	1021	6-089	関　主税	西沢信康	9AG9B1	若林修司	JH7791	⑥	②	89	②	○
39	986	6-032	小野田政幸	リーフ・セサリー	KG75C1	フィアンナ・ミン	C8H992	⑥	①	32	③	×
40	963	6-040	落合竜夫	タツオ・オチアイ	KK2B62	フォウ・ムラサメ	9AHE62	④	②	40	③	○
41	957	6-015	秋吉健太郎	カイリー・ミノーグ	KL4871	パッツィ・ケンジット	CDH961	⑥	①	15	②	×
42	934	1-034	福田哲也	ビーン	KK7972	ラリー	EBMA72	⑥	③	65	③	×
43	902	6-096	めんこらP	水谷くん	LH3A91	山田さん	9DECA1	⑥	③	96	②	×
44	789	6-052	星野昌幸	大和圭助	LQ4451	二宮亜美	55MF81	③	①	52	④	×
46	752	6-031	名取克彦	カース	DF6A69	ユリ	AAG7A9	③	②	31	③	○
54	612	6-046	石井雅也	クライヴ	HG5BA1	リイナ	97GBC1	⑥	②	46	③	×
56	574	6-085	高田正人	ネック・シギア	HM4863	ヴェロルド・ガーニッシュ	BDF854	⑥	②	85	①	×
57	570	6-033	山路祐太	尾戸部	GK7973	志楽辺	E8GA74	⑥	②	33	②	×
58	546	1-019	田原昭男	パディー・フィールド	MQ6761	スーザン・中西	7CG678	③	②	10	③	×
59	527	6-026	坪木秀知	ホークアイ	GD37B7	テリー	C4C7C7	⑥	②	26	④	○
60	507	6-097	竹奥真一	クリストファー大沢	HD6797	ダーマ・ユ・ダーマ	9DF6AA	⑥	①	97	③	○
63	458	6-023	芝宮正和	アシュラ	JJ7891	カグヤ	C7JB91	⑥	①	23	②	○
66	393	6-029	藤田行人	猪熊柔	KE5678	本阿弥さやか	87HAA7	①	①	29	①	○
67	380	1-047	宮本隆行	トルーパー・当麻	KH6677	マウア・シアナイト・ア・マウア	A7GDC6	⑥	②	59	③	×
69	371	6-083	平山泰三	神山麗子	8BB75H	岡田和美	DC885G	①	②	83	②	×
70	355	6-080	林　哲司	デビルソード	PH1C12	バジーラ	95C8CB	②	③	80	③	×
76	318	6-088	沙羅双樹	笹村輝将	KD5AA1	工藤沙羅	CBC9A1	⑥	②	88	④	×
78	311	6-092	武田明彦	スコア	LB7867	サンディ	DAF755	⑤	①	92	③	○
84	249	6-047	内野史順	ADOLU	QF2E12	LILIA	C8MF12	④	①	47	④	×
85	235	6-064	山添浩史	コナン	QL4631	レミア	C8LH31	③	①	64	②	○
87	228	6-070	平沢直志	中島朱実	LL3681	白鷺弓子	CBM792	⑥	①	70	②	×
88	222	6-038	村井弘通	多井多似亜	FD7C66	姫小路悠	75F9C9	④	③	38	②	○
90	212	3-009	十川　翼	七瀬北斗	KE372D	谷山舞奈	93K4G7	④	①	42	②	○
91	210	3-002	藤井淳一	アル・ワーレン	HD38E1	ギド・ワーレン	CBD6E1	⑥	①	11	③	×
92	207	6-049	朝倉　誠	ボード・ヴュラード	LF5698	メガエラ	EBC697	⑥	①	49	③	×
93	202	1-010	板垣一彦	シラギ・マサカズ	MP4B96	シラギ・リョウマ	MGC986	⑥	①	6	③	×
96	193	5-075	ZEPHYROS	黒弾男	VN1324	親方	P2RD13	④	①	12	②	○
98	189	4-017	樫村　純	面堂終太郎	RJ6471	面堂了子	G5Q391	⑥	①	16	③	×
99	179	6-077	吉沢　亨	九紋竜	EH6958	神機軍師	9CG99B	③	③	77	③	×
101	177	6-048	山本大介	エイドリアン・ヴァンデンバーグ	FD6A63	ヴィヴィアン・キャンベル	A6G8A7	⑥	③	48	③	×
103	174	6-056	伊藤雄次郎	らいが	GJ356A	りゅうが	99HF73	③	②	56	②	×
103	174	6-068	渡辺尚武	狂王雷	NG4474	神鬼裂	9CG5A3	⑥	②	68	③	×
107	171	6-061	原井博之	カダフィ	FA697C	リム	B9D8AA	①	②	61	④	○
108	166	6-087	飯田佳三	早	GF5994	佳	67JF65	④	②	87	①	○
109	164	6-058	白木徹也	A・S・クリス	NM7623	T.S.エリカ	DEJ832	③	②	58	②	○
110	163	6-005	吉岡昭典	マリイ・シーン	KK2821	リリイ・ルース	7AGCB4	②	①	5	②	×
110	163	5-002	鈴木寛寿	W.V.リヒトホーフェン	JH8853	NIKE	FBC941	⑥	①	21	①	×

学校①沖縄②タスマニア③香港④キエフ⑤サンディエゴ⑥ハイデルベルグ　マシーン　①RX-88②RX-98③RX-68K

宇宙怪獣編、最後のトップ部隊に選抜されたのが、この100組だ。最後の激戦で、獲得ポイントは高くなっているが、いままでに例がないほど多くの未帰還者を出している。なお、認識コードは、次回から始まる新トップでも有効である。

位	ポイント	認識	名前	パイロット(A)	能力	パイロット(B)	能力	学校	マシン	試験	艦	帰還
112	158	3-020	星野泰雅	G・セリア	LP171A	R・カルア	APM714	①	①	95	③	○
114	140	6-054	井山英典	あかね	GJ3B44	なびき	BCKB34	④	②	54	④	○
115	136	6-039	増本　光	暗闇光	GH5666	ターナギブソン	7DK6B2	⑤	①	39	①	○
115	136	6-086	近野陽介	ヒメノアスマ	FE777A	ヒメノアスカ	EBC89B	②	③	86	④	○
117	130	6-030	新井　充	エル・スカーレット	KK6762	ライラ・ガランド	ACL962	④	②	30	①	×
121	128	6-035	河角伸一	ロムルス	KH67A2	レムス	E9H6A2	⑤	①	35	②	○
122	122	6-024	吉光　淳	レイ	MJ3973	マナ	99P673	⑥	②	24	②	×
123	121	6-041	小松　進	アリオック=シュナイダー	PL3B42	ディードリット	A9JE42	⑥	②	41	②	×
124	110	6-003	アコンカグヤ	エトワール	HF48E4	オリビエ	66DBH7	⑥	①	3	①	×
124	110	6-057	熊本充治	Advanced	ED7968	ディード	H6EC57	④	③	57	①	×
130	108	6-078	川井　禎	如月冬彦	HF5387	春野弥生	AAG798	②	①	78	③	×
131	107	6-004	長尾　亨	エイリン	EH5A1B	アールシ	A3GCB5	③	①	4	④	×
132	105	5-051	能代谷純生	謎の華僑「珍老師」	GH8686	謎の大道芸人「明々」	8DH996	③	①	14	④	×
132	105	6-025	小林正徳	カロン=ジェライル	HE8B95	ジェニファー=リム	CBF984	②	①	25	④	×
132	105	6-053	作本幸貴	アル=ティクト・グラシェール	GD8868	ディサーナ・マナミット	A8E87B	④	③	53	②	○
132	105	6-062	麻野　裕	キャシー	99C6A7	ラスティ	CB68A8	⑥	①	62	⑤	○
132	105	6-066	若狭孝治	みんく	ECB873	そーさー	LK3973	②	①	66	②	×
132	105	6-073	河内建一郎	オードリ・ヘップバーン	NJ6692	ジャック・レモン	99K9B2	⑥	③	73	②	×
132	105	6-076	佐々木良次	ドクトル	GB466B	ロンラ	89DD84	④	②	76	③	○
139	102	6-071	金本保彦	カイル	DC7878	レイア	BDB8A8	④	①	71	③	○
139	102	5-024	後藤　康	リック	NL3723	アストリー	F8ME33	④	③	90	③	×
141	100	2-018	吉田英紀	麗佳	KG5968	荆佳	CDG659	①	①	36	②	○
141	100	6-051	鈴木孝信	長門零	HG4689	ラグ・ロール	B9B899	②	①	51	①	×
143	96	6-017	坂本茂貞	Nike	NJ4784	Pax	C9K844	①	②	17	③	×
144	88	6-044	岡田政道	FIN	HH7839	SHILETH	CFE858	①	②	44	④	○
144	88	6-063	四枝英明	白鳥晶	CF8878	南条円	8CD89A	③	②	63	②	○
144	88	6-098	菅原浩弥	フェステンバー	AJ76AA	シルビティス	B5C7DA	⑥	①	98	②	×
148	86	6-020	水野　学	神雷	CF8988	春林	6BF6B7	③	②	20	②	○
148	86	4-055	川瀬拓也	アパッチ	MM2881	ゲパルト	CDH571	③	①	28	③	×
150	84	5-081	伴　満義	ミッケラ	JG5948	メラ	97E989	④	③	27	①	×
151	81	6-069	越川浩児	ホイキタ	GF3778	ドスコイ	DEE967	①	①	69	⑤	×
155	70	6-007	藤宮博一	名なしの超戦士I	PF9941	名なしの超戦士II	ACMA51	③	②	7	④	×
156	68	6-072	龍見　剛	ピップ	CA87CB	エレキバン	67F7BB	⑤	③	72	①	×
158	61	6-034	山口和彦	ソニア=リューン	EF2H64	シティア=フィルスティー	3CNG63	④	②	34	③	×
158	61	4-022	舟橋博光	ティナ=リースト	JH257A	キース=ブライアン	B7KA71	⑥	①	43	①	×
158	61	6-079	出塩　健	福沢真美	BCD67C	渡辺泉美	FF778A	①	②	79	①	○
165	51	6-081	後藤芳徳	セスターラ=バークウッド	JJ27B1	レイラ=バーサラル	C8D686	⑥	③	81	①	×
165	51	6-100	藤原匡亜紀	長髪水上	JJ1858	ビッグシューターババア	96GE66	④	③	100	⑤	○
167	40	6-084	波田野亨	アベル=ブレスタ	FG6758	イリナ=エシュタルト	C9C696	⑥	①	84	②	×
169	0	6-002	光国	ギジェ	KG4795	シェリル	73KC8A	⑥	①	2	④	×
169	0	6-060	馬場　昇	リーガル=タックス	KG4865	オルフィーヌ=オルフィス	CFF565	⑥	③	60	③	×
169	0	6-074	木村賢太郎	スマイリー小原	DH54C7	バッテン荒川	38FCB6	⑤	③	74	②	×
169	0	6-082	伊部義典	MICHEL	FF85B2	TIFFANY	98KCB1	⑤	①	82	①	×
169	0	6-091	H_2O_2	宮本直子	ML221C	ナミ・L・グレース	B75MB4	①	①	91	③	○
169	0	6-093	青木匡史	ログナー	LM3941	イエッタ	9CGA64	⑥	①	93	②	×
169	0	6-094	永尾通敏	JESSIE	JK4C45	PILES	CAB76A	②	③	94	④	×

表の見方

上の表は実戦でのポイントによって順位をつけたもので、この順位は実戦に参加した全ペア(1期〜5期も含む)のなかでのもの。能力欄はそれぞれのパイロットの現在の能力で、数字アルファベットは左から判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの順。アルファベットは10以上の数字を表す。(10=A、11=B……。IとOはとばす。すなわち17=H、18=Jで、22=N、23=P)。認識は参加者の認識コード。これはパイロットではなく参加者に与えられるものだが、その参加者が1回の作戦に複数のペアを参加させる場合でも、認識コードを使えるのは1組のペアのみ。学校とマシーン、艦については欄外を参照のこと。試験とは選抜試験の順位。帰還の欄は、今回の作戦で死亡または行方不明のものに×をつけた。

艦①ナビオII②アキシオン③アキレスII④タージオン⑤ウプシオン

第1～5期トップ部隊戦果

位	ポイント	総合ポイント	認識	名前	パイロット（A）	パイロット（B）	学校	マシン	期	艦	帰還
2	7192	9439	2-081	高野光則	リー・サイレント	ライト・マッホーニー	④	①	4	③	×
3	5332	6200	4-014	蓮池和宏	リック	ディアス	④	②	4	①	×
4	4373	4669	5-003	清水洋泰	アース	ルー	④	①	5	③	×
6	3439	5466	3-004	藤井淳一	リスレル・レム	フレイア・ベアトリス	④	②	3	②	○
8	2763	4088	3-003	尾上和義	ソード	ロッド	④	③	3	①	×
10	2689	3687	2-091	霜垣大助	トレヴィン	メーヴ	④	①	4	①	×
11	2667	4195	4-028	山腰栄一	マックス	ミリア	④	①	4	①	○
12	2494	4993	4-059	三谷浩之	リン・ミンメイ	早瀬美沙	①	③	4	②	○
13	2365	3430	4-082	柿倉純一	ケレファルン	ミリエル	②	②	4	④	×
16	1893	3197	5-012	木村和正	ラン	J. J.	②	③	5	①	○
18	1821	2833	1-035	島村哲彦	シマムラ・テツヒコ	ユミサト・ユウコ	④	②	1	①	×
19	1756	2655	4-100	徳下朝一	羅洞	阿列布	④	①	4	③	×
22	1556	2843	3-017	渡辺哲也	Ni	Co	④	②	3	②	×
24	1417	4342	2-042	安田幸彦	東京二	西京子	⑥	②	2	②	○
26	1321	7674	3-067	松本直樹	チャック	ファスナー	④	②	3	③	×
27	1318	1987	4-053	氏家　希	食寝遊	御箸之国人	③	③	4	②	○
28	1293	2467	5-019	堀　充宏	カルロス・ホックン	カルロス・シロベー	④	①	5	②	×
30	1230	2437	5-076	本橋雅広	四季乃冬彦	フォアラ＝リレイン	④	①	5	③	○
31	1209	1822	2-003	木城貴地	アウエリアス・レオン	アーシャ・ダレム	④	③	4	③	×
33	1156	1338	5-098	佐野　享	ビーディー	カダフィ	④	②	5	④	×
34	1135	1281	5-021	ドラえもんJr.	森里螢一	ベルダンディー	④	③	5	②	×
36	1096	2535	2-065	多田育夫	ミハイル	ナターシャ	④	②	2	①	○
38	987	1230	2-090	松井直行	魔津井直行	竜神幸子	②	②	2	②	○
45	781	926	5-040	吉田　博	美紀	麗里阿	①	①	5	②	×
47	744	830	5-090	天土智雄	リョウ	リリス	⑥	②	5	②	×
48	739	1261	3-052	小笠原則繁	G・サン・グロアール	L・ウォン・ゴートレック	④	①	3	②	×
49	737	1640	4-011	合田孝子	虎牙	竜鱗	⑥	①	4	②	○
50	715	1028	5-045	島田浩幸	スーラ・チャグ	広瀬由奈	①	②	5	③	×
51	695	4174	1-005	横田　清	ヨコタキヨシ	オオタユウコ	④	②	1	③	○
52	677	824	5-015	安川英樹	英樹	法子	④	①	5	②	○
53	621	1721	5-063	小川智洋	ファルシオン	ファリス	①	③	5	①	×
55	576	1216	5-073	鳳凰雷風神	フィスティー	レイナ	⑥	②	5	③	×
61	493	683	5-074	天魔光雷凰	アマテラス	リトラー	③	②	5	③	×
62	476	2319	3-059	五十嵐茂	どん十郎	マーカライト	④	③	3	①	×
64	400	1837	2-025	吉川詔勅	赤羽紫織	ジョゼヒィンシトロン	②	②	2	②	×
65	397	1637	1-051	寺崎貴幸	ミハイル・ヴィットマン	ティーラ・ブラウン	⑥	①	1	③	×
68	379	2080	2-035	和多田強	マーク・F・ハヤセ	マリア・ルウ	⑥	②	2	③	×
71	352	1369	3-001	竹槍使い大佐殿！	西脇誠一郎	端樹瞬	⑥	②	3	③	○
72	349	1134	5-044	中井健嗣	イリス＝アテニル	優野美時	④	①	5	③	○
73	333	473	5-095	野崎一夫	クルミ	ミルク	①	③	5	①	○
74	324	754	4-038	青木一美	アルテミス	アフロディテ	④	②	5	③	×
75	320	1387	1-040	渡辺　健	渡辺　健	北条しのぶ	④	③	1	②	×
77	314	1013	4-009	芦田雅和	全田一葉	全田諸葉	④	①	4	①	×
79	306	389	5-097	吉岡武彦	ユーリック	エフェラ	③	①	5	③	○
80	297	383	5-056	戦無義仁	シヴァ	ヴィシュヌ	④	①	5	①	○
81	278	638	5-027	松尾勝仁	ブラッディ・マース	リムリア・アビス・マーダー	④	①	5	②	○
82	259	413	3-008	不破一郎	ジェニー・バード	リック・ストリーア	⑥	①	5	③	×
83	255	382	5-050	柳　義昭	フジイゴロウ	クドウシノブ	③	③	5	⑤	○
86	232	686	4-093	山口和彦	辻本夏実	小早川美幸	④	②	5	③	○
89	214	366	5-086	伊藤　仁	ジーン・ウォル	アイ・アルフィア	③	②	5	②	×
94	195	940	1-087	西田アサ子	ヤツガタケ・ショウコ	ハクバサン・ヨウコ	④	②	1	④	×
94	195	562	3-038	望月大輔	クリスティーナ・ウィルソン	パトリシア・レドカー	①	②	3	④	×
97	192	430	5-072	永井政光	ランク	メイル	①	②	5	②	○
99	179	696	2-078	飛田誠治	麗奈	舞	④	①	2	④	○

 今回の結果：応募総数4528組、第１波ナビオII＆アキシオン、第２波アキレスII＆タージオンII、第３波ウプシオン。全艦撃沈。

これが今回の作戦に参加した、第1期から第5期までのトップ部隊のベテランたちの全リストだ。これ以外は未参加。新人たちと同じく、最後の激戦でポイントそのものは高くなっているものの、予想以上に多数の損失がでている。

位	ポイント	総合ポイント	認識	名前	パイロット(A)	パイロット(B)	学校	マシン	期	艦	帰還
102	175	727	4-080	和　尚	ボンビー・山瀬	エリザベス・テーラー	④	①	4	①	×
105	172	2596	3-029	岩本邦夫	レナーディア	ラナ	①	②	3	③	×
105	172	2189	4-010	竹林　聡	シルベストロ	シルフィーナ	④	②	4	①	○
113	144	617	3-065	中尾哲也	G・サバティーニ	S・グラフ	③	②	3	③	×
117	130	650	5-014	があどらあ	文左衛門	綺羅	⑥	②	5	③	×
117	130	285	5-004	Ω・GAI	カオル・サカヤキ	エリス・ベッカー	⑥	①	5	③	○
117	130	712	1-203	下村家恵子	早乙女ゆかり	早乙女さゆり	①	②	5	④	○
126	109	845	2-001	中野　康	中野　康	C.L.キャラウェイ	②	②	2	③	○
126	109	766	2-073	木原　誠	O・ARIKAWA	T・HATAMOTO	①	③	2	②	○
126	109	445	4-077	和田　徹	フィレーナ・トライン	ミホ・タカバヤシ	④	②	4	③	×
126	109	149	5-094	宮エ佐伯	エミコ・イタバシ	ユウコ・サイトウ	④	①	5	①	×
147	87	327	5-078	真砂博行	ヒロ	アイ	⑥	②	5	②	○
151	81	189	3-045	河南充宣	山田和子	財津球代	②	③	2	①	×
153	74	1602	4-018	桧垣和博	リンクス	HYDLIDE	④	③	4	②	×
153	74	113	4-083	岸本孝之	カンダ・マサキ	ヤマクラ・カスミ	④	②	4	①	×
157	65	241	3-091	山田日都志	プロキシマ	トラペジウム	③	②	3	①	×
161	60	380	2-066	増田佳申	シャーン・モトナップ	フリス・ロートノック	①	③	2	①	×
161	60	405	2-015	新垣　忍	ブラウンシュバイク	アンスバッハ	④	②	2	③	×
163	55	401	2-045	吉野隆之	翔	沙羅	②	②	2	②	×
164	52	1222	1-013	小林　修	桜井理恵	増田由香	⑥	①	1	③	○
167	40	145	1-023	長内　章	ジギー・レヴィス・ファンタム	セリア・ルクシュナール	③	②	1	①	×

総合ベスト30

第1回の作戦から今回の作戦までで（参加者ではなく）ペアが獲得した通算ポイントを集計したのがこの結果。今回の作戦では予想もしなかったような高得点がでているため、前回までのベスト10とはかなり様変わりしている。

1位のペア、今回1回で2位に入ったペア、生き残りのなかの1位のペア、どれも価値があるが、なかでも特筆すべきは、第1回から毎回参加し続け、最後まで生き残ったヨコタキヨシ＆オオタユウコのペアであろう。

位	認識	ポイント	名前	パイロット(A)	パイロット(B)	帰還
1	2-081	9439	高野光則	リー・サイレント	ライト・マッホニー	×
2	4-005	9282	徳田和夫	Pちゃん	シャルロット	×
3	3-067	7674	松本直樹	チャック	ファスナー	×
4	2-010	6372	西島達二	チャド・アレン	ジョー・カプラン	×
5	4-014	6200	蓮池和宏	リック	ディアス	×
6	1-010	5563	坂垣一彦	コノエ・アキラ	ジョー・カプラン	×
7	3-004	5446	藤井淳一	リスレル・レム	フレイア・ベアトリス	○
8	4-059	4993	三谷浩之	リン・ミンメイ	早瀬美沙	○
9	5-003	4669	清水洋泰	アース	ルー	×
10	2-042	4342	安田幸彦	東京二	西京子	○
11	4-028	4195	山腰栄一	マックス	ミリア	○
12	1-005	4174	横田　清	ヨコタキヨシ	オオタユウコ	○
13	3-003	4088	尾上和義	ソード	ロッド	×
14	6-018	3764	泉　浩介	竜麗花	小白龍	○
15	2-091	3687	霜垣大助	トレヴィン	メーヴ	×
16	4-082	3430	柿倉淳一	ケレファルン	ミリエル	×
17	6-055	3410	石井　学	アーシェス＝ネイ	シーラ＝ウル＝メタ＝リカーナ	×
18	5-012	3197	木村和正	ラン	J.J	○
19	4-001	2898	小財健太郎	クィラス	ソフィア	×
20	3-017	2843	渡辺哲也	Ni	Co	×
21	1-035	2833	島村哲彦	シマムラ・テツヒコ	ユミサト・ユウコ	×
22	4-079	2813	木村将貴	ジニア	李玄明	×
23	6-099	2693	大山泰明	デッカチー・アータマ	バーサーク・オーヤマ	○
24	3-015	2671	成瀬良一	カーム・バインツェル	レミイ・ランス	×
25	4-100	2655	徳下朝一	羅洞	阿列布	×
26	3-029	2596	岩本邦夫	レナーディア	ラナ	×
27	2-065	2535	多田育夫	ミハイル	ナターシャ	○
28	5-019	2467	堀　克弘	カルロス・オックン	カルロス・シロベー	×
29	5-076	2437	本橋雅広	四季乃冬彦	フォアラ＝ルイン	○
30	1-012	2379	杉山孝之	ドラゴンJJ	マドンナSIZUKA	×

表の見方

最初の表は、今回の実戦でのポイントによって順位をつけたもので、この順位は実戦に参加した全ペア（第6期も含む）のなかでのもの。ポイントは今回の作戦でのもの、総合ポイントがそのペアの通算の獲得ポイント。認識は、参加者の認識コード。学校、マシーン、艦に関しては、前ページを参照のこと。期は、そのペアが何期でトップ部隊に参加したかを表す。帰還の欄は、今回の作戦で死亡もしくは行方不明のペアに、×をつけた。通算ベスト30の表に関しては、上記の説明を参照のこと。

トップ部隊広報

●「僕のキャラがない……」
「どうして、どうして……」
「ふっふっふっ……」
「復習だー！　いやちがう、復讐だー！」
「これから僕はトテツもないキャラを送る！」
「そう、そいつはすごいやつだ」
「楽しみにまっとくがよい」
「ハッハッハ……」
キャラの名前は、Pちゃん＆シャルロットだ！　それと僕が徳田一夫だ！　おぼえておいてくださいよ！

＜京都府・徳田一夫＞

※という予告どおり、授業は必修以外すべてクラブ活動に注ぎ込むという極端な選択のキャラがやってきました。（元のパラメータも良かったけど）成長もうまくいき、それでいままでに例のないくらいの高得点を取ってしまったんだからたいしたもの。でも、未帰還になってしまったのは残念です。やはり生還しないと……。

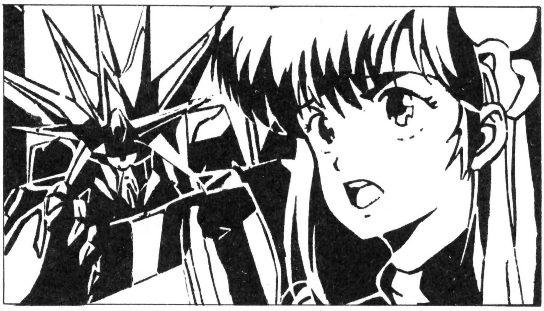


▶兵庫県・高島　大（TP6−206、1ポイント）グラフィックゲリラやロボクラッシュではおなじみ。新トップでもよろしく

●最後のトップということで、気合いを入れて送ったのに、切手がはがれて戻ってきてしまいました。もう残念でしょうがありません。もうすべての戦闘は終わったころかもしれませんが、せめて形だけでも選抜試験を受けさせてください。せっかく送ったキャラが郵便事故のせいで試験も受けずにおわるのが、ガマンできません。どうせ順位は悪いと思いますが、試験だけは受けさせてください、お願いします。

＜新潟県・H_2O_2＞

※ていう熱心なお手紙付きで、試験日当日に届いた応募用紙。理由もはっきり書いてあるし、努力（手紙を書くこと）と根性（あきらめずに送ること）を実践しているし（笑）、まあいいかと試験に参加させてみると……。91位ながらなんと合格！　実戦のほうは残念ながら得点なし、しかし生きて帰ってきましたから。＋1ポイント。



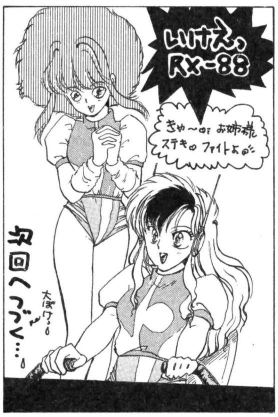
▲栃木県・寺崎隆人（TP6-207、1ポイント）シルクスクリーン製！

●「絶対に落ちないでくれ〜、そして合格したら、生き残ってくれ〜」と叫んでいます。

（みんな「生きてかえろーね…」なんて書いてるけど、私の場合、「宇宙にいこうね」である…）

＜宮崎県・がるばーど＞

※と初陣のおふたかたと、再挑戦のかた。残念ながら〝出撃〟には取り残されてしまったようで……。でも、新トップがあります！　順番にTP6-201、202、203。それぞれ1ポイント。



▲千葉県・竹井千敏（＋1ポイント）このつづきというのはどんなのか、待ってますからね！

▼北海道・サスカッチ円空（TP6-208、1ポイント）ロボクラの常連登場！　でもちょっと手抜きだな……



今回は最初で最後の戦いなのです。つまりルーキー。だから、〝初めてのときめき☆初めての出撃〟なのであります。アッハッハッハー！

＜広島県・大藪弘憲＞

●初めての出撃なのに（ボツかもしれないが）これが最後とは……トホホ。でもリキを入れてがんばってつくったキャラたちが戦いですばらしい活躍をすることを願います。

＜埼玉県・山田真嗣＞

●うーむ、ついにトップが終わってしまうのか……（早く改良版を始めてね）。これはマズい、まだわたしの送り出した者らは誰も宇宙にでていないのだぁ。

というわけで、今回は「2月コンビ」がキエフ大付属に出発したのだが……。はたしてその結果やいかに……。

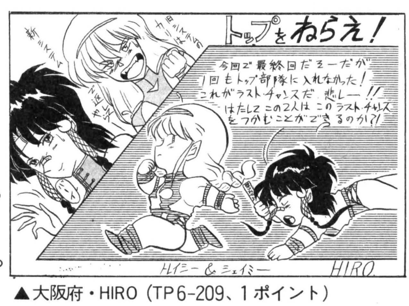
●私がつくるキャラがみんな〝根性なし〟なのにはわけがある。自分が根性なしだから？　……それもある。が、これはポリシーでやってるんだよ〜ん、よ〜ん、よ〜んのオルソンさんだ。

私は根性なしのキャラでも立派に通用することを証明してみせる！（実際に私は第4期生に入った）。だれがなんといおうと、私は〝根性なし〟しかつくらない。つくらないったら、つくらない！

〝根性なし〟こそわが誇り。いまこそ世の〝根性なし〟に光を！

根性がなんだ！　根性なんて嫌いだ（ホンネ）。白い雲のバッキャロー!!

＜熊本県・樫村　純＞



▲大阪府・HIRO（TP6-209、1ポイント）

未来コスチューム

前回以上になかなかのデザインが集まった、未来ルック。今後もいいのができたら、どんどん投稿してくださいね！



◀大阪府・土天迷介。あの怪獣の殻……。あれを着るんですかぁ〜！



◀東京都・花山大吉(笑)。おお、これぞ正統派未来ルック(笑)



◀大阪府・皇我。前回のウルト○マンに対抗！ 未来ルックというよりコスプレ



◀千葉県・竹井千敏。これもまた、ちがう意味で正統派未来ルック！



▲東京都・兵渡 忍（＋1ポイント）認識コードについては、つぎのページをどうぞ

※とかいいつつ、ポリシーを守るってのも、なかなか根性が必要なのでは？ 勝ち残らんがためのイビツなキャラはあまり気持ちのいいものではありませんが、しっかりした意図があってユニークなキャラをつくるため、かたよったことをやるのは歓迎です。トップではガッツは重要な要素ですが、まあ、ワンパターンのキャラばかりではなく、いろんなキャラがいていいんじゃないですかぁ？　＋1ポイント。

●……しかし、4月で20歳にもなったというのに、私はいったい何をやっているのでしょう？　弟にすっかりあきれられてしまっています。BUT！ そういうヤツは、『ドラゴンマガジン』でトルエンリーグとかいうので予選を勝ち抜いて本選に出た経験をモっている。似た者姉弟ってェやつでしょうか。

＜兵庫県・今井ちゃみ＞

※んなこといったら、20歳なんてはるか昔に越えていながら、



▶神奈川県・福田 崇（＋1ポイント）また前回とは随分雰囲気のちがうイラスト……

トップ＆ロボクラに燃えている担当者はどうすればいいんでしょう……。弟さんに、コンプのほうのにも参加するようにお伝えください。TP6-204、1ポイント。

▼東京都・隆秋だ。(TP6-210、1ポイント）いろんなペンネーム使いわけてますね……





▲福島県・ポンチチ・メガネ(TP6-211、1ポイント）68Kプロだとやっぱり横型？

●このコーナーはいったいどこまで暴走するのでしょうか？　私としては、いまの宇宙怪獣編のつぎは、数チームに分かれての宇宙、地上問わずのマシーン戦をくりひろげてほしいと思うのですが、どうでしょう？　これなら所属のところが、エゥーゴだろうが、アクシズ、メカールだろうが、ガ○ダムノリでできます。

＜兵庫県・Sea Side＞

※ご期待にそえるかどうか。現在鋭意企画中です。詳しくは、このあとのガイナックス新報をどうぞ。といっても書いてあることを、そのままウノみしないように（冗談も交じっているから……）。

いまの企画では、それぞれのミッションを持ついくつかの艦隊に分けようか、という話が出ています。もちろん、それぞれの艦隊には特徴ある司令官がいて、それぞれ与えられたミッションによって、独自の作戦をとるわけです。TP6-205、1ポイント。

▼和歌山県・エビル田中(TP6-212、1ポイント）う〜む、魅力とはそーいうものだったのかあ…





▲千葉県・諸岡由美子（＋1ポイント）あのネタってキャ○翼でしょ？ それともほかにも何かあるの？

▼埼玉県・桜井靖之（TP6-213、1ポイント）ビデオでは科学講座。なお第3巻には入っておりません。



●いまの『トップをねらえ！』は、はっきりいって内容（ストーリー）が分からない。今回では、地球圏にまで来た敵を撃退したようですが、ビデオアニメのトップを見ていないので、誌上でできるだけ分かるようにしてほしい。

＜千葉県・流れ星のおケイ＞

※確かに、ストーリーの部分がゲームのほうのトップの弱点でしたが、１年間やってきた読者参加ゲームのノウハウと、新たなスタッフの参加により、新トップはググ～ンとストーリー面でもパワーアップします。お楽しみに。

なお、アニメのほうのトップとゲームのトップはかなりかけはなれています。ですが、アニメは必見！です。＋１ポイント。

●対宇宙怪獣編が、いよいよ終わりになってしまいましたね。新システムでは、国家間の戦争という案が出ているようですが、ロボクラッシュとちがい、トップは人間同士が力を合わせて戦っていくというシステムです。僕はトップ形式のあたたかみのあるシステムを国家間戦争という形で壊されたくありません。僕に良い案はありませんが、ロボクラッシュのようにならないようにしてもらいたいのです。ペアで出撃していくのはシングルより楽しいですよ！

＜埼玉県・藤原一秀＞

※＋１ポイント。

『ロボクラッシュ』はメカ、『トップをねらえ！』はキャラという基本線は変えるつもりはありません。ペアでの応募も残す方向で考えています。さらに、ストーリー性を強くしたり、実戦に全員参加できるようにしたり（誌上での氏名発表は優秀者のみになってしまいますが、参加者全員のそれぞれの戦果が全体の結果に影響を与える）、というぐあいに強化案はいろいろと……。そして、誌上ゲームだけにとどまらない大きな展開も企画中！

※と、いうことで『トップをねらえ！』はビデオの完結とともに終わります。１年間ありがとうございました。

ですが、予告のとおり次回、10月号からは、新しい『トップをねらえ！』が始まります。最初のトップから数百年後の世界を舞台に繰り広げられる新たなる戦い！　１年間の成果をいかし、よりエキサイティングなゲームになるはずです。といっても、これは読者参加ゲーム、読者のみなさんの参加がなくては意味がありません。その展開がどうなるか、その世界がどうなるかは、参加者ひとりひとりの行動、作戦によって決定されていくのです。

より多くのみなさんのご意見、そして積極的な参加をお待ちしております。次号お楽しみに。



▲福岡県・米田憲之（TP6-214、1ポイント）記入ミスには注意

▼奈良県・阪田幸司（TP6-215、1ポイント）

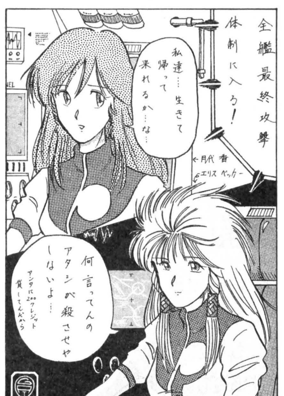




▲埼玉県・カバさん（＋１ポイント）点描がすごく細かい……

▼香川県・昏蛇亜那（＋１ポイント）無事帰還おめでとう！　新シリーズでもがんばってください




▲千葉県・Ω-GAI（＋１ポイント）左に同じ！

▼福岡県・吉田晋作（1ポイント）う～ん、確かに、いかにもありそうな風景だ



広報部より

今回はゲームはありませんが、お便り、イラスト、ストーリーなどはいつものように募集しています。これらは特別認識コードと追加ボーナスの対象になります。また、発売中の『トップをねらえ！』のCDやビデオの第３巻の感想も、ぜひ聞かせてください。それから、新トップに対してのご意見や注文も……。宛て先は、コンプティーク編集部・トップ部隊広報部です。次回にも読者ページはありますから、どんどんお手紙ください。

いままでの認識コードは、新トップでも有効です（300番台の認識コードは除く）。ただし、追加ボーナスの形は変更されますので、新トップ用に換算しなくてはなりません。

今回の作戦に参加していて、無事帰還したペアは、通常のボーナスのほかにも、新トップ参加のときには、さらに有利な特典があります。自分のペアがどうなったかをしっかり確認しておいてください。

上記以外の人は通常のボーナスのみです。生き残っていても、今回の作戦に不参加のペアは通常のボーナスの対象にしかなりません。

通常のボーナスの換算方法と、特典に関しては次回で詳細を発表する予定です。ただし、事務処理上およびシステム上の手続きの関係で、変更もありえますので、９月号のロボクラッシュのページのなかのトップのコラムにも注意してください。

ガイナックスが選ぶXXX

気にするな！　このページは敗者救済のためでも、ボツ対策でもないっ。GAINAXの精鋭がバッチリ厳選したお気に入りのハガキコーナーなのだ。もちろん悪意なんてカケラもない。ユニークで、個性があふれているハガキだけを業界の眼で厳しくチェック！　こういうセンスの持ち主がGAINAXは大好きだ。

でも、だからといってこんなハガキばかりを送ってきたり、狙ってヘタに描いてくる奴にはキビシイ罰を考えているぞ!!

▼滋賀県・泉野久義くん　やったぞ！　目のつけどころがちがうね。整備士のオッサンの絵も、君のポエムも最高だ



▼秋田県・清水晶くん
おめでとう！　「今月の明貴美加大賞」に決定だ!!　物まね道に磨きをかけろ！





▲神奈川県・難波正栄くん　君はえらいぞ!!!!　君にも選ばれた理由は想像がつくと思うけど、宣伝活動はとても重要なんだ

▼佐賀県・木原義樹くん　カッコいいぞ！　うしろのメカは君のオリジナルロボットかな。バスター砲はどこだろね



▼埼玉県・ほきいち君元気？くん　君のP.Nは長すぎるぞ。ほんとうは僕だってあ



▼栃木県・はねい翔ですぅ♡くん　君はイースのコーナーで見たことがあるぞ。乳首はしっかり描いておこうぜ!!



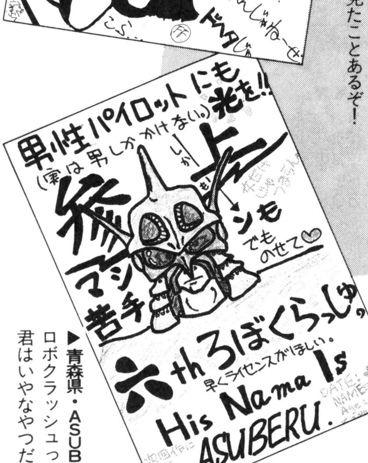


▼千葉県・森澤和人くん
シズラーを出すとは君はマニアだね。でも本編では活躍しないぞ！



◀大阪府・GALL☆FORCEくん
怒るのもいいけど、君のルフィーもなんか見たことあるぞ！







▶青森県・ASUBERUくん
ロボクラッシュって何だ!!
君はいやなやつだな!!

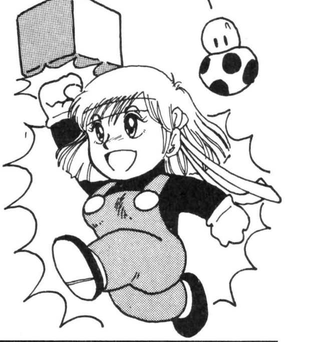
◀またもや泉野久義くん。冷静になってよく見てみると、すごくヘタだ！　君のようなやつはコンプを買わなくていいぞ(笑)

▲埼玉県・志村則之くん
男の夢は巨乳だ！　そんなことばかりを考えてオ○ニーをしているとアホになっちゃうぞ

GAINAX新報

真実のみを伝える業界一の戒厳令新聞

独占スクープ!! あの読者参加ゲーム『トップをねらえ！』がパワーアップ!!



コンプティーク誌上で、つねにロードス島と人気を２分しているスーパー企画、リーダーズチャレンジゲーム『トップをねらえ！』が、ついに今号で終了した。だが安心して欲しい。「やめないでくれ！」「もっともっとやりたかったのに…」等々の多くの皆さんの声に応え、パート２連載決定!! その名も『トップをねらえ！ NeXT GENERATION』ビデオの世界からまた一段と飛躍した新たな舞台で、新たな冒険が、いまこそ始まるのだ。すべてが明かされるのは10月号にて。さあ、どうなる!!

えっ！トップをねらえの漫画連載って何？

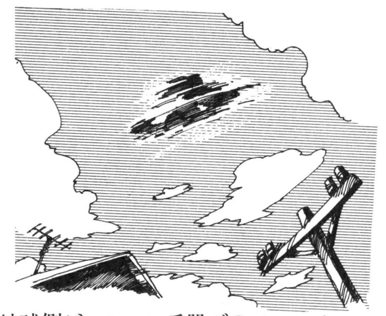


うふふ、まだ秘密だよ。漫画連載？ うふふ、何に掲載されるのかな。あのトップの世界から数百年後、宇宙は銀河連邦とシリウス同盟の２大勢力に分裂していた。科学を信仰する銀河連邦に対し、理力（魔法と考えても良い）を基本理論とするシリウス同盟、彼らの戦いを君はついに目前にする。描くは噂の新鋭そうま竜也先生。うふふ、しかも誌上ゲームの結果がマンガのストーリーにも影響するかも…。

新たなる強敵シリウスとは!?

今度の敵（とはいっても、参加する読者諸君はこのシリウス側もセレクトすることができるようになる予定だ）シリウス同盟には数多くの謎が秘められているぞ！

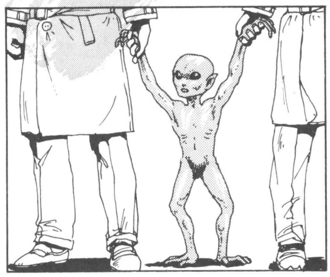
21世紀後半、シリウス系に移住した人類はそこで前史文明、そして古代超文明を発見する。シリウスこそ、人類の、そして人類の文化の発生の地だったのだ。地球帝国は反乱の恐れのあるシリウスの徹底弾圧を決定。ここに科学対魔法という史上初めての戦い—シリウス戦争—が勃発（ぼっぱつ）したのであった。というようなストーリーなんだけど、とにかくその戦い方がかっこいい！



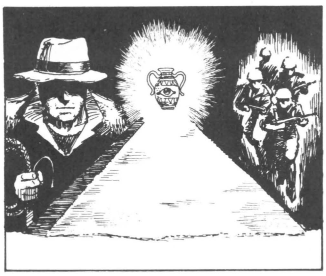
地球側がマシーン兵器でのフォーメーション攻撃を仕掛けるなら、シリウス側は宇宙船による魔法陣フォーメーションでブラックホールを招聘（しょうへい）し攻撃してくる！ 君の知らない新たな戦いの歴史が、いま、語られようとしている。

大予想 きっとこーなるぞ!!

謎につつまれた新ゲームの内容。その予想されるシナリオのいくつかをここに紹介してみよう!



1・かつての日本、かつて青森と呼ばれていた場所に軟着陸した小型の円盤。そのなかから出てきたのは身長50cmの緑色の宇宙人だった。やつをつかまえろ! 銀河帝国とシリウスの壮絶な争奪戦が始まった。



2・紀元前1万年! 宇宙人の文明によって築かれた超巨大ピラミッド。そのなかには無限のエネルギーを秘めた「トートの壷」が隠されていた。いにしえのバニシングモーターと呼ばれていたその壷を手に入れることができれば、全宇宙を征服するのも夢ではない。時空間を超えた覇権の争いは果てしなく続くのだ。



3・羅生門!! ここでは多くのサムライの血が流された。死の絶叫、生への咆哮、数多くの命が消え、そこには地獄のごとき悲しみと怨念のみが残っていた。そして生まれたのが2人の鬼、阿(あ)と吽(うん)である。その中心には、恐るべき呪いが詰まった「魂玉」が秘められているという。宇宙を呪いに染めるのは、果たしてどっちだ。



4・かつて秦の始皇帝が探し求めていた夢の薬「不老不死の銀水」。噂では、日本の誇り、霊峰富士山の麓(ふもと)にこんこんと湧き出ているという。しかもそこは、ブラックホールの出口、ホワイトホールになっているといわれているのだ。この場所さえつきとめれば、もう死なんか恐くない。魔の樹海を舞台に、いま、サバイバルゲームが始まる!

プリティな贋(がん)作野郎

N88-べーしっ君

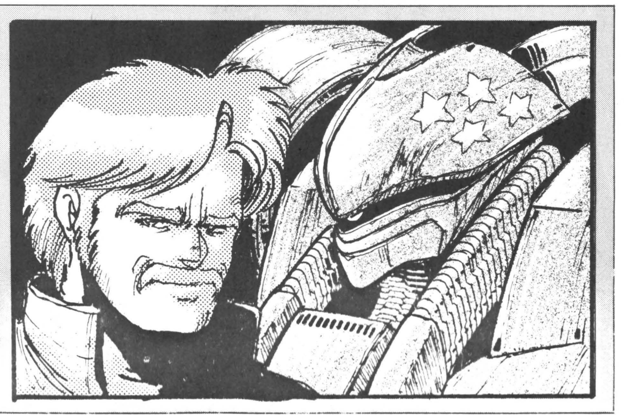
KIN-TAMA



ロボクラッシュ・コラム

毎回書いているこのコラムも、そろそろネタ切れになってしまった。うーむ、こまったな。秘密のネタならあるんだけど、まだしゃべるわけにはいかないし……。

だから今回は、ちょいとした情報ね。いまCORDでは、大会のスタイルについていろいろ企画を練ってるんだ。たとえばクラス別の大会を開こうとか、ロボクラッシュの野外戦をやろうなんて話もあるんだよ。だから君たちも、なにかいいアイデアがあるなら、CORDあてにお手紙くださいな。どうぞよろしく!



上の大予想、本気にしないよーに(笑)!!

コラムイラスト/中沢数宣

しょの4

シミュレーションゲーム

SIMULATION GAME TAKARA-BUNE



酋長である。ムダな抵抗はやめよ、ワタシが酋長である……と鉄人28号に出てくる悪役、ロビーの声音（こわね）でいってみてほしい。そうすっと今日1日、とってもシアワセな気分になる。「何かツライことでもあったのか!?」なんてまわりにもホメられること必定！

SLG REVIEW

信長の野望 戦国群雄伝

信長である。信長は強い。これにてレビューはおしまい――にしたい位の人気を誇るのが、『信長の野望・戦国群雄伝』。このゲーム、なぜこれほどまでに根強い人気を持っているのか――今月はそのへんについてひと言ふた言。

信長には“野望”の1字がよく似合う

まずはゲームの背景をなす、イメージ設定のうまさについて。『信長の野望』――じつに男ゴコロを刺激するネーミングである。信長という人物は一種の革命児。いまだ古い因習（宗教の権威、身分制度etc.）をひきずっていた戦国の世を清算すべく、歴史が生みだした人間である。「天下布武」という言葉がある。これは信長のキャッチフレーズのようなもので、意味は読んで字のごとく。自らの実力をもって、戦国のケリをつけてやろうという、そのこころざしの高さがうかがわれる言葉だ。このこころざし、「野望」という言葉に置き換えてもよい。信長ほど野望という言葉が似合うキャラクターはほかにはいない。

たとえば「家康の野望」ではイメージがあまりにも貧相。信長に仕え、秀吉に膝（ひざ）を屈し数十年間、耐えに耐えて天下をとる――まあ、成功者とはかくあるものだが、魅力がない。せいぜいが「プレジデント」の特集ページのノリである。

また「秀吉の野望」に至っては、幼少のみぎり読んだ子供むけ太閤記のイメージ。信長の草履（ぞうり）を懐（ふところ）で暖めながら、メラメラと野望に燃える秀吉……どうもいけない。勘弁してくれという感じ。いずれにせよこの2人は、信長のオリジナルの構想を受け継いだ2番手3番手の人間にほかならない。したがって、革命児・先駆者のもつ颯爽（さっそう）としたイメージにはほど遠い。何といっても格調の高さがちがう。

と池上遼一のマンガ（カッコイイ！）を読んだばかりのワタシは痛切に思うのであった。



イラスト／盛本康成



盛本画伯のお笑い玉手箱



今月のお題

信長の野望

飲む長野のアホ
ノムナガノアホウ
ノブナガノヤボウ

——筆者（盛本画伯）の友人、長野は酒を飲むとアホなことをするという意味だそうだがいかがなものか。次回の奮起に期待したい。

だからどーした

さていくらイメージ設定がよくできているとしても、それだけではゲームはおもしろくならない。ポイントとなるのは、要するにだ、プレイヤーが感情移入できるかどうか——ということ。言葉を変えていえば、ゲームをプレイする過程で自分なりのストーリーを形成できるかどうか、である。この点、『群雄伝』のもっとも大きな強みは、信長にとどまらず、様々なキャラでのプレイが可能だということ。イメージは信長のノリで、そしてプレイヤーは自分が選んだキャラに〝野望〟を託す。たとえば、『群雄伝』で土佐の長宗我部元親を選んでプレイする場合——。

四国の辺境より、英雄生まれる。うーむなかなか戦闘力が高い武将が多い（前途明るい）→全国制覇の第１段階として、阿波・讃岐の制圧を課題にしよう→本土侵攻への足掛かりができたら、一路豊かな摂津へ→第２段階は近畿制圧。ここにはあなどりがたい勢力が多数集中している。ここをどうやって切り抜けるか？

加賀・本願寺編だと——。

本願寺の戦力は鉄砲隊が中心→う〜ん、鉄砲隊は移動力が低いのが気になるなあ、オマケに加賀は人口が少ないから徴兵をしても兵力の増加はたかが知れている（と悩む）→ま、とりあえずは似たりよったりの越中・能登の攻略に力を注(そそ)ぐか→上杉、武田と領土を接していても勝ち目はないから、東への進出はパス。しばらくは山陰方面を切り取っていこう……。

といった具合い。ストーリーを決定するのはすべてプレイヤー自身。選択するキャラによってプレイヤーの判断によって、ストーリーは無限に増殖を続ける——。

よろしい、それではまとめてみよう

『戦国群雄伝』を厳密な意味で歴史ＳＬＧとして考えた場合、多くの欠点が目につく。が、それはそれとして、ナゼこれほどまでに『群雄伝』が支持されているのか——ワタシなりに考えてみた次第。その結果、出てきた答えが

- 〝信長〟〝野望〟というコンセプトの徹底
- 感情移入の容易さ

の２点。とくに後者は、そのゲームがＳＬＧとして成功するかどうかのエッセンスのようなもの。この点さえクリアしていれば、「そのゲームはおもしろい」のである。あとは、史実にもとづいていようといなかろうと、歴史ものとしては（日本史の先生がタメ息をつくような）荒唐無稽(こうとうむけい)な展開になろうと、ゲームとしては成功なのだ。光栄恐るべし、ということで今月はこれにて。

（七星剣）

主筆改メ主席改メ

酋長とはダレでしょう？

佐賀県の本告クン、キミの推理はなかなかに華麗。レビュー氏のペンネーム〝七星剣〟から「創竜伝」第４巻に出てくる〝七星宝剣〟➡田中芳樹➡「銀英伝」➡登場人物のひとりウォルフガング・ミッターマイヤー➡ウォルフ中村という結論を導き出した。この複雑怪奇なバロック風（？）推理、小栗虫太郎もまっ青って感じだな！　でもハズレ。中村氏も越後屋。それどころか、彼は〝コンプ越後屋の会〟会長なのだ。いま、この瞬間にも悪徳奉行と〝抜け荷〟の打ち合せを行って、「ホッホッホッ、藤枝さま、アナタも悪いお人ですねえ！」な〜んて悪事をたくらんでいるまっ最中なのである。

また、ひと言つけ加えれば、〝七星剣〟と〝七星宝剣〟とは残念ながら何の関係もありません。七星剣とは、聖徳太子が愛用したと伝えられている直刀。刃のところに北斗七星の刻印があるところから〝七星剣〟と呼ばれている。上野の国立博物館に展示されているから、一度見にくるべし。ということで、今月も主席改め酋長の正体は謎に包まれたままである。来月に期待だ！

あなたが選ぶSLG TOP10!

ども、秋葉原ですう！　そりにしてもSLGTOP10、よーやくボクらの意図したオモシロ味が出てきたわさ。なんといってもこのコーナー、カラーページのSoft Top10と比べてマイナーからメジャーまでなんでもありのアット・ホームな雰囲気が売りじゃ。お便りの中には、PC8801のころの『珊瑚海海戦』なんてのもあって、懐かしゴコロしっかり刺激されたんだもんね！

というわけで、今月のTOP10に目を転じれば、ぬあんと『銀河英雄伝説』が5位に食い込んでいる。このゲーム、賛否両論、下のコラムの時評子なんぞ首を傾けていた。でもボクの意見としては、原作を読んでいよーが、読んでいなかろーが、プレイしておもしろければマルなのじゃ。プレイアブルな（遊びやすい）戦術級SLGとしてボクも1票！　あとは、『First Queen』が8位とがんばっている。2頭身のキャラがチャンバラするところがほほえましい、と九段南がいっていたな。

そりでは、と。来月もしっかりこのコーナー、盛りあげていきたいものじゃ。ヨロシク頼む！

1	信長の野望・戦国群雄伝（光栄）
2	スーパー大戦略（システムソフト）
3	水滸伝・天命の誓い（光栄）
4	三国志（光栄）
5	銀河英雄伝説（ボーステック）
6	大戦略II（システムソフト）
7	King of Magic（コスモス・コンピューター）
8	First Queen（呉ソフトウェア工房）
9	シュヴァルツシルト（工画堂スタジオ）
10	珊瑚海海戦（システムソフト）

SLG時評

『アスガルト』は地味ながらおススメ！

さて、と。今月は、まずポニーキャニオンの『アスガルト』から。架空の惑星を舞台にした戦術級のSLGだ。ゲーム・システムはショート・シナリオ志向。NCSの『エルスリード』や『ライトニング・バッカス』を思い起こしてもらえば話は早いかもしれない。とはいえ、このゲームの特徴は、シナリオ（作戦）のぶ厚さ。作戦は緒戦から終戦まで、時を追って設定され、数にして45におよぶ。プレイヤーは作戦のたびごとに、（戦線突破や拠点確保といったような）任務をクリアしていかなければならない。プレイしてみた印象では、各シナリオを消化していくうちに、しだいに（全シナリオを通じて一貫して流れる）キャンペーン・ストーリーの中にハマリこんでいく感じだ。グラフィックのつたなさ・古さがやや気になるところだが、今月のおススメその1といえる。

「このゲームはアップルで相当にやりこんだんですよ〜！」と編集のS氏。『リーチ・フォー・ザ・スターズ』の話だ。ゲームの内容は、ひと言でいえば、惑星開発・植民。他国と戦い、惑星を統治するSFシミュレーション。ゲームについてはうるさいS氏のおススメだけに楽しみにしていた。が、いざプレイしてみると、操作性がとにかく悪い！　ただでさえ複雑なゲーム・システムが操作環境の悪さによって、増幅されているといっていい。あたらおもしろいゲームを損なっている印象。ここでひと言つけ加えれば、ワタシは（根が横着なもので）操作性について非常に気を使うタイプ。どちらかといえば、操作性の良し悪しをそのゲームを評価する場合、重要視する立場である。まあ、このことは人によって様々な考え方があると思うので、念のために——。

『維新の嵐』の88版が出た。このゲーム、もともとは98版から開発された相当にヘビーなSLGだった。88→98への移植はいざ知らず、98→88への移植は大変だったろうと思う。88版では、この点、藩の数やパラメータを思いきりシェイプアップすることで解決。納得のいく仕上がりとなっている。一風変わった歴史SLGとして、今月のおススメその2

うーむ、今月は3本か……。



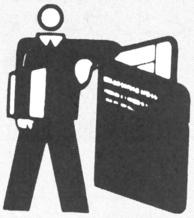
シミュレーション ゲーマーズ 烈伝

熱血教師のヒミツとは!?

教育者ウソつかない——これはつい先日、選定された文部省の指導要領「明日を見つめる教師像」に明記された一大テーゼである。すなわち教師たるもの、つねにインディアンのように純朴かつ正直であれということである。

K田勇作、24歳。某工業高校の社会教師である。幼いころから学園熱血ドラマを見て育った彼は、赴任後ただちに行動を起こした。まずラグビーの監督に就任、続いて担当の生徒を海辺へ引率。念願の「熱血」は完遂するかにみえた。が——。

彼には人にいえない秘密があった。そう、彼は隠れSLGだったのだ！



SLG用語辞典

最近、都市が温暖化している。でも、これは別にSLG用語辞典の責任ではない。その点、理解していただいて、今月もヨロシク！

さの項

【作戦級】（：さくせんきゅう）
ボード版のＳＬＧでは古くから次のような分類が行われていた。すなわち、
・戦略級
・戦術級
のふたつである。戦略級というのは、個々の戦闘よりも、政治・外交・経済といった要素を重視したＳＬＧ。また、戦術級というのは、(○○の戦いとか、××の合戦といった)個々の戦闘を扱ったもの。マップのイメージでいえば、ヨーロッパ全土を扱ったものを戦略級とするなら、ドイツ・ベルギー国境のアルデンヌ森――といったより細かいイメージのものが戦術級ＳＬＧ。また１ユニットあたりの規模でいえば、せいぜいが軍団レベルを戦略級、上限師団からはては１個人（！）までが戦術級といってさしつかえないだろう。作戦級というのは、両者の中間的な存在。ある程度、経済とか補給といった戦略的な要素を持ち、個々の戦闘にもそれなりのテクニック（戦術）が要求される。独ソ戦を扱ったＳＬＧなど、このクラスが多かった。

【世界征服】（：せかいせいふく）
最近、世界征服をテーマにしたＳＬＧが少なくなった。強いていえば、せいぜいが光栄の『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』といったところ。また、巷の悪役の間でも世界征服をコンセプトとするキャラが少ない。昔なら〝世界征服〟を標榜するだけで、読者・観客はオオッ！　と驚いたもの。何せ、この言葉は悪役のための枕言葉。「あおによし」のようなものであったからだ。が、時あたかも、世紀末。かつて世界征服を夢みたドン・キホーテ的悪役は廃れて、世の中は悪役に対して、より具体的なコンセプトを求めるようになってきた。現在最も人気がある悪役が、〝港区六本木ヤマダビル２Ｆ征服〟を唱える六本木仮面。六本木仮面は、アマンド前交差点にほど近い、とあるブティックで（表向き）店長を務める。で、ウラでは（帳簿づけが終わったあとの日課として）前述の目標に向けてメラメラと闘志を燃やす――。危険度No.１の悪役として、現在アカマル急上昇の勢いである。本誌の街頭インタビューでも、「かんがえてることがわかりやすくていいじゃん！」とか「自分の個性に合わせた目標設定に好感が持てる」といった声が圧倒的であった。ある女子大生はこう語ってくれた。
「悪役といっても、やるべきことをやったあと悪役をするべきだと思うの。その点、六本木仮面は１日の仕事をキチンと終えたあと悪役をするでしょ。エライ人だと思います」。どうやらここいらへんに六本木仮面の人気のヒミツがありそうである。
ところで……なんの話だったっけ？

【ソクラテス】（：そくらてす）
古代ギリシアの哲学者。〝無知の知〟とか〝汝(なんじ)自身を知れ〟といった○言で有名である。でもＳＬＧとは何の関係もない。…ひとつだけあった！　ソクラテスは単なる哲学者ではなく、若いころは軍人として従軍したこともあるという。当時のギリシアの一般的な戦闘形態は、重装歩兵による密集陣を中心としていた。この密集戦法はとくに組織的な動きが要求されるために、非常に高いスキル（技術）と団結力が必要であった。ギリシアが大国ペルシアによく対抗しえた由縁である。というわけで、ここいらへんで勘弁してちょーだい！



「というわけで、足利幕府は名目上の存在となり、織田信長が全国を統一するまで戦乱の時代が続くんだね。何か質問はないか、桜井、何だ!?」「全国統一をしたのは徳川家康じゃないですかあ？」
「ハッハッハ、まいった、まいった、いまのはちょっとしたフェイントだ。桜井、よく勉強してるな！　うむ、信長を滅ぼした家康は、軍師として名高い竹中半兵衛を得た。ん、飯山、質問か？」
「先生、冗談いわないでよ。信長を滅ぼしたのは明智光秀でしょ。本能寺の変で信長は殺されたんだよ」
「う～ん、そういう見方もあるな。ただ本能寺の変はトップシークレットだからなあ！」
　彼の評判はよい。生徒たちは彼のことを「冗談のキツイ先生」として親しみを持っているようだ。内面の苦悩をひた隠しにし、彼の熱血人生は続く――。

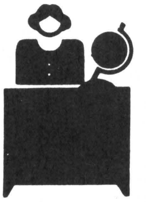


特報 SLG宝船

特製テレカができるぞ!!

ウフ、ウフフフ。SLG宝船で、お便りが採用されると特別プレゼントがもらえるヨーてなことを連載開始以来、書いてきましたが、そのプレゼントとは宝船テレカ！　完成したら、これまでの採用者に送るからね、待っててねってば。

イラスト／渡辺天留子



READERS' SLG通信

もーすぐ夏休み…夏休みが欲しい！　とコンプ㊢は天を仰ぐ。そうすっと佐藤編集長いわく「夏も休み休みいえ！」。この編集部、最近アブナイ。



　フッフッフ、快調快調。ボクのSLG通信も創業以来、"たくさん"になったのじゃ（注：秋葉原は10以上の数を数えられない。10以上になると、すべて"たくさん"になってしまう)。んで、今月は『戦国群雄伝』のお便りから。静岡県の小島くん改め小島美濃守一悦は、「群雄列伝」なるデータ集を自分でプログラム・編集して送ってくれた。ここではひと言でいっちゃうけど、このプログラム、相当な手間ヒマがかかっている。今後は"武将検索システム"として、データベースに発展させてほしいものじゃ。エライヤツ！　もひとつ、愛知県の中根クンも同じく『群雄伝』にとりつかれた道楽者。レポートおもしろかったよ！

　愛知県の五十嵐クンは『銀河英雄伝説』の体験記。あわせてゲームの評価も送ってくれた。彼にいわせれば、このゲーム、若干の不満はあるもののおススメだそう。

・単純な操作のわりに奥が深い
・提督たちの個性がよくでている
・ゲームバランスが秀逸

ということじゃ。不満としては、

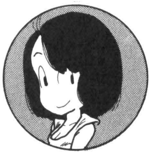
・シナリオの数が少ない

のが難点とのこと。でもね……フツフッフ、通信のKGBといわれたこのボク。最新情報を摑(つか)んでいるのじゃ。『銀英伝』のパワーアップセットが近ぢか発売されるとのことじゃ。追加シナリオのほかに、同盟軍からもプレイできるようになっているらしい。フリークとしてはウレシイのひと言。

　最後に『スーパー大戦略』のレポートを「初心者のための大戦略」と題して送ってくれたのは、長野県の今溝クン。

　それぞれの章のネーミングがよい。第1章「ねむくなったらねる」——し、真理じゃ！　SLGプレイヤーたるもの、つねにベストの体調でことに望むべし。ボークはこーゆーノリって好きだなあ！

　じゃあね。



九段南通信
飛ぶのが怖い！

　編集部が学校の近くなもので、最近よく遊びにいくの。編集の皆さんがヒマな時はいいんだけれど、忙(いそが)しい時はだれもかまってくれないので、仕方ないからゲームをやって遊んでます。

　で、この間プレイしたゲームが『ガンシップ』。「これ貸してあげるから大人しくしててね」な～んて失礼しちゃうわ。このゲーム、ヘリのフライトシミュレータということで、要するにヘリコプターを飛ばして敵をやっつけるSLG。でも、この間はとうとう1回もクリアできなかった。飛ばないんです。バラバラとエンジンの音がするのはいいんだけれど、そこからどうすればいいのかわからない。ゲームを貸してくれた編集のS氏は怖い顔して校正をやってるから声をかけられないし、ライターはそろってフライトシミュレータ音痴だしね。スイッチONで即離陸したり、マウスのみで操作するフライトシミュレータがあったっていいんじゃない？　操作性悪いわよ！　プンプン。

（マニュアルをしっかり読んでください。秋葉原じゃないんだから：㊢S氏）

あなたの便りが頼りです。

　というわけで今月もSLG宝船、つつがなく終了の運びとなった。じつのところ、毎月どーなるのかライターにも担当㊢にも皆目見当がつかない。このページは戦国乱世、何が起こっても不思議はないのであった。さて、"お便り"の話だ。お便り——なんと奇妙かつ甘やかな（!?）言葉であろう。その言葉を聞くだけで、宝船関係者一同、期待に胸うち震える。要するにだ、SLG宝船では読者の皆さんのお便りを募集している！（まわりくどいってーの！）裏ワザ必勝法よし、体験記・レポートなおケッコー。SLGTOP10という手もある。他にも逆噴射クイズやらetc。急げポストへ！

　特製テレカも待っているぞ！

あて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビルコンプティーク編集部SLG係

急募中！


AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
待望の単行本化、遂に決定!!!
この秋、角川文庫からスクランブル!!
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
第八話

PART 1

入口は大迷宮(ラビリンス)

イージィたちを案内してきたインディオの若者たちは、アーチ型の門を一歩たりとも入ろうとしなかった。彼らにとって、そこから先は〝聖なる地〟——生きたまま踏みこむことの許されない禁断の領域なのだった。

「けっ、迷信深いやつらだ。あんな連中、いたってどうせ役に立ちっこねえ」

「ヨースケったら、ここまでせっかく送ってくれた人たちに、なんて失礼なこと言うの。でも、どうしてもイヤならここで別れましょ。さあ、イージィ、ビルカバンバへ前進よ！」

「う、うん」

門の前で不安そうに見送るインディオたちを残し、3人は石積みのアーチをくぐり抜けた。そのとたん、ルルが黄色い悲鳴をあげて立ちすくんだ。

「な、なによ、これ——!?」

イージィたちの前方に開けたのは、背たけの何倍もある大岩がゴロゴロと積みかさなった荒涼(こうりょう)たる土地だった。その岩という岩の上には無数の白骨死体が横たわっており、その光景をいっそうぶきみなものにしていた。ルルの悲鳴に驚いたハゲタカの群れが、いっせいに空中へ飛びたった。

「そうか、なるほど……」

「なに感心してんだ、イージィ。くそっ、あいつら、とんでもねえ場所に連れてきやがったぜ！」

ヨースケも気味悪そうに舌打ちした。

「ここは墓場なんだ。〝聖なる地〟というのは墓場のことだったのさ。生きて入ることはできない——つまり、インディオたちにとって、ここから先は死者の国、冥界(めいかい)ってことなんだよ」

「ウーッ、あたしまだ死にたくなんかない。引き返しましょ！」

さっきまでの元気はどこへやら、ルルは夢中でヨースケの腕を引っぱった。

「まあ待てよ。墓には宝がつきもんだぜ。となりゃ、この奥にかならず財宝が眠ってるって約束されたようなもんだ。そうだろ、イージィ？」

「ま、まあね……」

3人は、足元の骨を踏まないよう、そろそろと前進を開始した。

白骨の散らばる岩場のつきあたりに、ちょうど人ひとりが通れるほどのすき間が開いていた。そこからのぼりの石段がついており、左右に不規則に曲がりくねりながら山の中腹までつづいていた。巨岩にはさまれたせまい道だから、遠くからでは絶対に発見できないだろう。たとえふもとの樹海を抜けられても、あの門の場所からでなければ山中へ分け入ることはできないのだ。

午後いっぱいのぼりつづけ、かなり冷えこんできた日没まぎわになって、ついに岩陰にひっそりと開いた洞窟(どうくつ)の入口にたどりついた。

イージィが外に設置したアンテナからコードを引いてきて、携帯(けいたい)用端末コンピュータで現在の位置をアメリカに報告しはじめると、すぐ横で夕食のしたくをしているルルが、うきうきと声をはずませて言った。

「ねえ、イージィ、とうとう着いたのね、幻のインカの都へ！」

「うん、ビックリするくらい幸運のつづいた結果だけどね。でも、何人もの犠牲(ぎせい)が出たし、これから先ぼくらが無事でいられるって保証はないんだ。増援部隊がはやいとこ来てくれればいいんだけど……」

「ええ、ママたちが見つかるかどうかもわかんないしね。でも、あたしが言ってるのはそういうことじゃないのよ。見て、この立派な洞窟……大きな石をきちんと積みかさねた壁、まっすぐにのびた長い回廊(かいろう)。まるでエジプトのピラミッドの内部みたい。いいえ、それよりずっとすばらしいわ」

「ああ、ほんとにすごいね」

イージィはキーボードをたたく手をとめ、あらためて周囲を見わたした。ピラミッドを直接見たことなどもちろんないが、ピッタリすき間なく組まれた巨大な石積みの堂々たる風格と精巧さには、目を見はらせるものがあった。

（これほどの遺跡を発見するためだったら、多少の犠牲をはらうくらい当然のことだったのかもしれない……）

ふと、そんなとんでもない考えさえイージィの頭のすみをかすめた。

イージィたちがいる場所は、入口から石段で20メートルほどおりたところにあるホールだった。さしずめ『玄関の間』というところだろうか。それでも、人目をさけた入口の部分とくらべると、驚くべき壮大さだった。

「フーッ、あぶねえ、あぶねえ」

ヨースケの声がかたい壁に反響して聞こえた。左右の壁に3つずつある回廊につづく入口のひとつから、のっそりとその姿が現れた。ヨースケは回廊の奥を調べに行っていたのだ。

「ヨースケ、もしかして、あのインディアンたちがいたのか？」

「いや、人の気配はまったくねえ。だが、この回廊はやたらに右や左に曲がりくねってやがるうえに、階段もあちこちにある。あやうく迷(ま)い子(ご)になっちまうとこだったぜ。こりゃまるで、なんてったっけ、ほら……」

「ラビリンス（迷宮(めいきゅう)）でしょ。うわー、ロマンチックねェ！」

ルルが両手を打ち合わせて目をキラキラと輝かせた。

「チェッ。お嬢(じょう)さまはこれだからあきれるぜ。迷いこんだあげく、2度とおてんとさまをおがめねえかもしんないんだぜ。すくなくとも、グズグズしてれば確実に食糧は底をついちまう」

「やっぱりアメリカから援軍が来るのを待ったほうがいいんじゃないか？」

「いいや、ここでジッとしてるより、迷路を動きまわってたほうが敵の目もくらませやすいさ。とにかく今はメシ食って横になりてえ——」

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは謎のパソコン通信でニューヨークに招かれるが、それは多国籍企業の令嬢ルルのパートナーとしてスーパーコンピュータに選ばれたからだった。そのコンピュータとの交信訓練を受けたイージィは、旧友ヨースケとともに行方不明になったルルの両親の捜索に駆り出され、インカ帝国の伝説の都ビルカバンバをめざす。正体不明のインディアンの襲撃にあい、護衛役のメドゥズは敵に捕えられてしまう。一方、はぐれたイージィとヨースケ、ルルの3人は原住民インディオの案内で目的の地にたどりつくが……？



ヨースケの提案はもっともだった。きょうは半日密林をかきわけ、あと半日は岩山をのぼりづめだったのだ。疲れはピークに達していた。それでも用心のためにイージィとヨースケが交替で見張りをつとめはしたが、敵に襲われる不安を感じるゆとりもなく、ひと晩ぐっすりと眠りこけてしまった。

翌朝——といってもまったく変化のない暗がりの中だが——だいぶ元気をとりもどした3人は、迷路を突破すべく出発した。ライトをかかげたヨースケが先頭に立ち、つづいてルル、その後に暗視スコープにもなるゴーグル型のオムニ＝スキャナーをつけたイージィが進んだ。

地中の回廊は、たしかに『迷宮(ラビリンス)』と呼ぶにふさわしい複雑さだった。幾何(きか)学的な精確さで造られてはいたが、ものの10メートルと見通せる場所はない。すぐに左右におれるか行き止まりになる。さもなければ別の階へつづく石段だった。全部で7階あり、その全体が立体迷路になっていた。最初こそこの規模の大きさに驚きと興味を感じたが、じきにいらだちと徒労感のほうがずっと大きくなっていった。

「あれ？　ヨースケ、中継機からの信号音がまた強くなってきたよ」

イージィがスキャナーのヘッドホンをおさえて言った。中継機とは、アメリカとの通信を確保するために、外に立ててあるアンテナからの引きこみコードの先端にセットしておいたものだ。

「チクショー、逆もどりかっ！」

広い場所に出たと思ったら、そこは出発点のホールだった。もう3回も同じことをくり返している。回廊への入口のひとつを入ると、いつのまにか別の口からここにもどってしまうのだ。

「あたし、もーイヤっ。ふたりで手分けして抜け路(みち)を見つけてきてよ」

ルルは床にすわりこんでしまった。

「そ、そんなことを言ったって……」

そのとき、イージィは、どこからか自分に呼びかける奇妙な声に気づいた。

『イージィ……イージィ……』

「だっ、だれだ!?」

「急に、どうしちゃったの？」

ルルとヨースケが、キョトンとしたあきれ顔でイージィをふり返った。

「えっ、きみらには聞こえないのか？……アッ、じゃ、もしかして——」

イージィはあわててヘッドホンの音量をあげた。

『そうです、イージィ。わたしです、テレグラム・サムです——』

PART 2

地底都市ビルカバンバ

いきなり耳元に聞こえてきた電子合成音のサムの声に、イージィは驚きと同時によろこびがわきあがるのを感じたものだが、すぐにそれはありえないことだという疑問にとってかわった。

「サム……サムなのか、ほんとうに!? ……で、でも、ぼくはたしかに、けさの通信のあと、回線のスイッチを切っておいたはずだけど……」

『ええ、そうです。しかし、その通信が「これから迷路に入る」というものだったので、わたしのほうから逆にそちらの端末にアクセスしたのです』

イージィは、サムが東京に住む自分のパソコンにはじめてアクセスしてきたときのことを思い出した。イージィがサムの望む応答を打ちこむまで、パソコンはどんなコマンドも受けつけず、電源のスイッチさえ切らせなかったのだ。この程度の端末機を完全に支配することなど、サムにとってはいともたやすいことなのだ。

「け、けど、どうして……？」

『あなたの役に立てるのではないかと思ったのです。端末機のディスプレイを見てみてください』

ラップトップのコンピュータを開くと、ディスプレイ上にいくつかの図形が表示されていた。

「これは──？」

『あなた方の移動した迷路の見取図です。あなたがセットしているオムニ＝スキャナーからデータを採取して再構成したものです』

そう言われてみれば、7個の図形はたしかに各階の平面図で、通路の長さや進んだ方向、階段の位置などが、数値と色でことこまかに示されている。

『赤で点滅しているのが、まだ入りこんでいない通路のある地点です』

「わかった、そのどこかに迷路を抜ける脱出口があるんだね。ありがとう、サム。たすかったよ！」

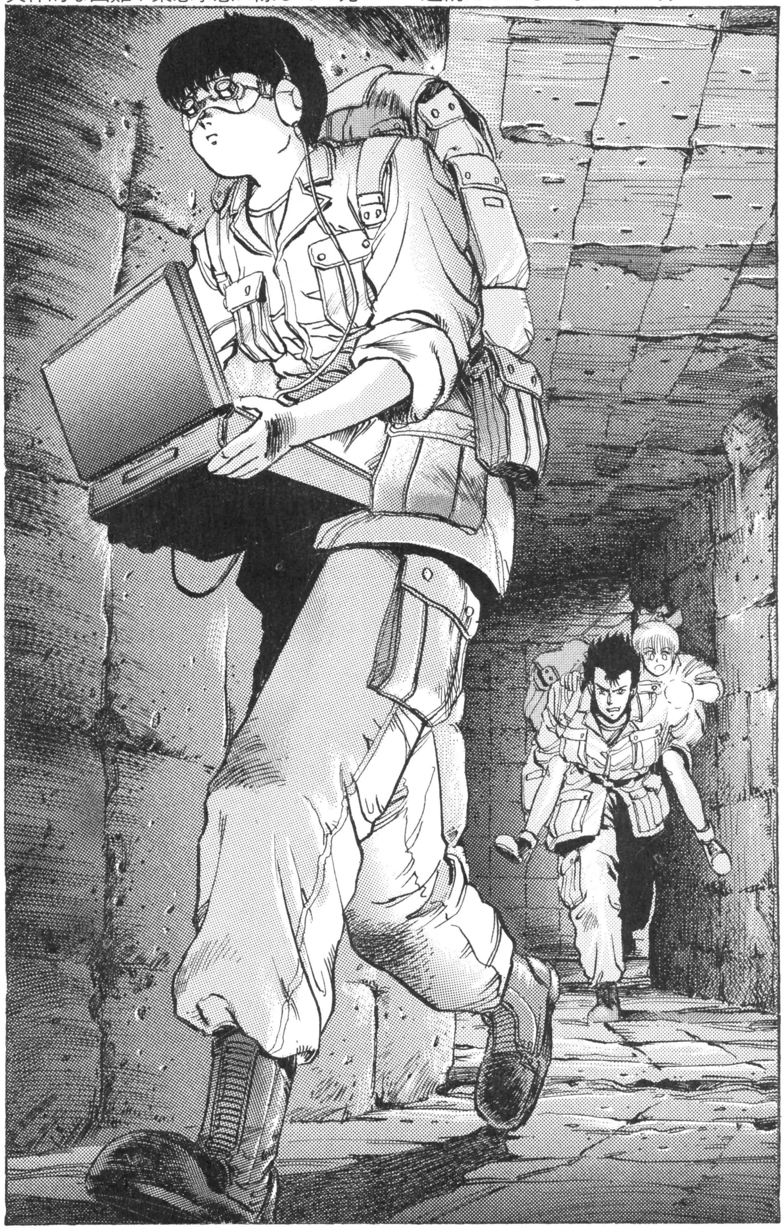
『簡単(イージィ)なことですよ』

サムはそんな冗談(ジョーク)で会話をしめくくった。そういえば、サムの側から自主的に連絡してきたのもはじめてなら、電子合成音の声も以前とくらべてずっとなめらかで人間のような表情に富んだものになっていた。

（これがサムの成長ってことなんだ！）

イージィは、単なる驚きをこえた、感動とも歓喜ともつかない不思議な興奮に心を占領されてしまった。なぜなら、サムをそこまでみちびいたのは、ほかならぬイージィ自身のはずだったからだ。『ひとりの素直な人間の経験、具体的な困難や緊急事態に際しての発想や判断や対応が、コンピュータのあらゆる面の成長と人間的な人格形成を可能にする』──この理論こそ、長年人格型(ヒューマノイド)コンピュータの研究に打ちこんできたサミュエルズ教授が到達した結論だった。サムのパートナーに選ばれたイージィがこのわずかひと月半ばかりの間にした経験が、サムの血となり肉となったことはまちがいない。

（どんな風に役に立ったのか、むずかしいことはわからないけど、でも、この短期間にぼくが経験したことは、東京の平凡な高校生だったころとくらべたら、ほんとうに想像を絶することの連続だったものなァ……！）



イージィは、自分のはげしい興奮の理由にハッと思いあたった。それは、サムの成長ぶりに対する驚きだけでなく、イージィ自身の明らかな成長の証明でもあったからなのだ。イージィはかつてなかったほど強くサムとの一体感を感じ、体中が興奮でカーッと熱くなるのを感じた。

「イージィ、なに勝手にひとりで盛りあがってんだ。だいじょうぶか？」

キツネにつままれたような表情のヨースケが、頭の上で指をクルクルまわしながらイージィの顔をのぞきこんだ。

「も、もちろんさ。サァ、行こう。まず左すみの通路からだ！」

イージィがコンピュータを胸の前にかかげてズンズン歩きだすと、ヨースケとルルはわけのわからないままあわててその後にしたがった。

それから2時間ほどの間、3人は足を棒にして迷路じゅうを歩きまわった。その結果、迷路の範囲はほぼ150メートル四方におよぶ正方形、7層にわたる回廊の総延長は実に5キロという人工の大迷宮であることがわかった。

「ピラミッドどころじゃないわよ、これ。あとどのくらい歩けばいいの？」

自分はさっきからヨースケに背負ってもらっているくせに、ルルがあきあきした声でブーたれた。

「よく言うぜ、ったく。だが、イージィ、まだ抜け路は見つかんねえのか?」

「う、うん……」

いささか自信なさげにイージィは答えた。今眼前に立ちはだかっている壁に突きあたったところで、未踏査の部分を示す赤い表示がディスプレイから消えてしまったのだ。

「な、なんだってェ!? じゃあ、さんざ歩きまわったってゆーのに、このいまいましい迷路の野郎、どこにも通じてねえってことなのかよォ……」

ヨースケはヘナヘナとすわりこんだ。

「で、でもね、ディスプレイで見ると、この行き止まりのむこうに通路の通っていない不自然な空白があるんだよ。ほら、この5階から下には、ちょうど同じ位置が空白になってるし……」

「だからどうしたっていうのよ？」

ヨースケの背中から落ちてしまったルルが、口をとんがらせて言った。

「だからサァ……そうだ、きみたちはここで待っててよ。サムと交信できる場所までぼくひとりで行って、どうすればいいか聞いてくるから」

イージィがなだめるように言うと、ルルは憤然として立ちあがった。

「フン、見そこなったわよ、イージィ。あんたとサムがとっても仲がいいってことはさっき聞いたわ。でも、それって、あんたがどうにか問題を解決しようってがんばったからサムも協力してくれたわけでしょ？ サムがちょっと気をきかせてくれたからって、もうベッタリ頼るつもりなのね！」

イージィはグッと返答につまってしまった。ルルの言うとおりだったのだ。イージィがシュンとしてしまうと、ルルは行き止まりの壁に片手をついて寄りかかり、もう一方の手の人さし指を立てて気どった調子で左右にふりながら、教師みたいな口調で言った。

「だいたい、あんたってば男らしくないわよ。男ってのはねえ……」

そのときだ。ゴゴゴゴゴッと腹に響くような微動が足元から伝わってきた。

「な、何だ、いったい——!?」

ヨースケははじかれたように床の上に立ちあがって周囲を見まわした。

「キャアアアアアッ、たすけてェ！ 壁の中に吸いこまれちゃうっ!!」

ルルが叫んだ。ヨースケとイージィがふり返ると、ルルがもたれていた大きな壁石がみるみるむこう側に傾いていくところだった。ルルはそれといっしょに倒れかかり、助けようとする間もなく、足を逆さに立てて闇の中にのみこまれてしまった。

「ルルっ、だいじょうぶかい!?」

あわててその穴にとびこもうとするイージィに、ヨースケが荷物とコンピュータを押しつけて怒鳴(どな)った。

「うろたえるんじゃねえ。これこそ、まちがいなく迷路の抜け穴だぜ！」

ふたりが急いで穴に入りこむと、ルルはわずか1メートルほど下に落ちていただけだった。それよりも、明らかにイージィたちがまだ踏みこんでいない石段が、ラセン状に曲がって下へ下へとのびていることがわかった。

「まるで底なしだぜ、こりゃ……」

ルルを助け起こして3人はゆっくりとおりはじめたが、迷路の高さを越えてもまだまだ石段はつきない。超高層ビルを非常階段でおりたほどの距離を下ったとき、ようやく平らな場所に着いた。ルルがやった要領で周囲の石を押してみると、やっぱりひとつがゆっくりとむこうへ傾きだした。

「うわっ、まぶしい！」

「そ、外に出ちゃったの？」

そう錯覚するくらい、暗闇になれてしまった目をくらませるには十分すぎるほどの光が一挙に押しよせてきた。

「ちがう……これは外じゃないよ。部屋かな？ おかしな形だね。なんか距離感がつかめないなァ……」

「おい、イージィ、下を見ろ。墓場かな？……いや、ちがう。あの墓石みてえなのはみんな建物だ。すげえ、街だぜ、ビルカバンバの都だっ!!」

ヨースケが感動につかれて叫んだ。

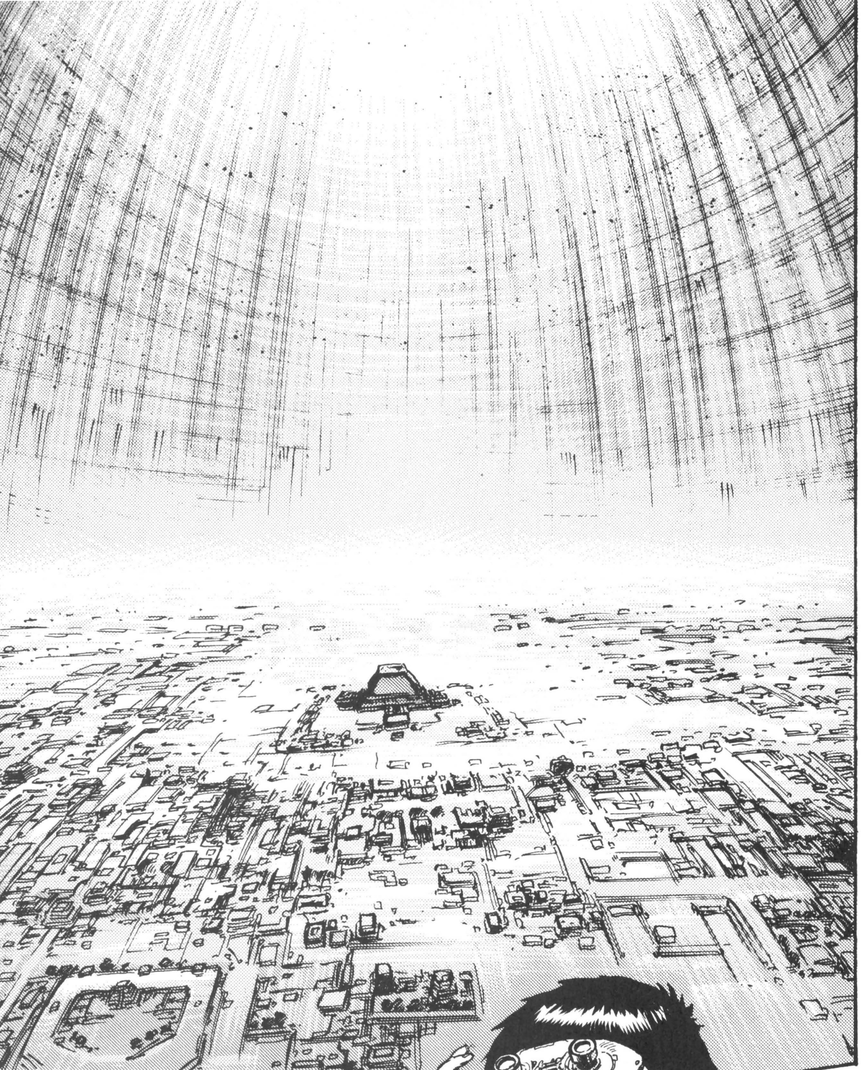
イージィが距離感をつかめなかったのは当然だった。眼下の街まで200メートルはある。街の大きさは、さしわたし1キロ以上は楽にあるにちがいない。それから考えれば、街をスッポリとおおってそそり立つドームの高さはいったいどれほどあるものか……想像を絶するその光景をくまなく照らしだしている不思議な光につつまれ、ドームの天頂は神秘的なまばゆさの中に消えていた——!!

PART 3
マンハッタンの怪人物

その日の午後、フロリダ半島の沖合いに浮かぶ小島のひとつをまるごと所有するある豪壮な別荘で、1本の電話がけだるい静寂をやぶって鳴りひびいた。別荘の主人である老人は、執事のものなれた取りつぎの声であさい眠りから目覚め、ベッドのかたわらの象牙(ぞうげ)細工の受話器に手をのばした。

「ラインバックじゃ……」

聞こえなければそっちが耳をすませ、



とでもいうように、送話口に低くつぶやきかけた。一代でアメリカの経済界に巨大な地歩をしるした男の、彼独特の無表情で冷たい応答である。彼の昼寝をじゃましたと知れば、たいがいの者は恐縮のあまり電話のむこうで床にはいつくばることだろう。

だが、その電話の相手は、恐縮するどころかこともあろうにいきなり大声でわめきだしたのだった。ラインバック会長の白いまゆの端がピクッとつりあがり、しだいに目が大きく見開かれていった。しかし、怒りのためではなかった。つやのない肌がさらに土気色（つちけいろ）に変わるほど青ざめたのである。

「ほ、ほんとうかっ!?」

会長の口をついて出たのは、かろうじてそのひとことだけだった。相手が通話を切ったあとも、受話器をもどそうともせず、しばらく呆然とカモメの飛ぶ沖合いを見つめたままだった。やがて我にかえって手の中の受話器に気づくと、あいているほうの手をおそるおそるプッシュホンにのばし、ふるえる指先であるボタンに触れた。

ルルルル……ルルルル……

たっぷり７回コール音がくり返されてから、やっと先方が電話をとった。しかし声はない。この回線はマンハッタンのＦＣＰビル最上階の会長室に通じるホットラインである。たとえその場に居合わせても、受話器をあげる資格のある者は会長自身をのぞけばただひとりしか存在しない。

「あなた、なのですね？」

たずねる声がわずかにふるえた。

「孫娘のルルを少年ふたりの連れをつけただけで例の場所へむかわせたというのは、ほんとうなんですか？」

「サミュエルズめ、よけいな気をまわしてくれよったか――」

一方的に沈黙していた相手が、太い声でようやくそう言った。

「ええ、博士（ドクター）が教えてくれたのです。では、事実なんですね？」

「そうだ」

返事は短く、ぶっきらぼうだった。

「あ、あなたは、わしの息子夫婦を奪っただけではたりずに、こんどはかわいい孫娘まで犠牲になさろうというのですかっ！」

「興奮するのは勝手だが、ことば使いには気をつけたまえ。おまえの息子夫婦は私がさらったわけではないし、孫娘が犠牲になるとはかぎらん。運がよければ、息子夫婦を救い出してくれんともかぎらんさ。フッフッフ」

「そんな……」

「いいか、ラインバック、われわれの長年にわたる宿願こそが、なによりも優先すべき重大事だということを忘れるでないぞ。その最終目的の前には、家族も財産もないことをな。アメリカ



1、2の富豪？　フン、それがいったい何だというのだ。だいいち、そうなるように助力してやったのはこの私ではないか」

電話の相手は尊大に言いはなった。

ラインバックは唇をかみしめた。

「富と安定は人間をくさらせる。われわれの原理は、支配と憎悪だ。これを忘れ去った者は死にあたいするのみだ。わかったら返事をしろ」

「……はっ」

その声は細く、弱々しかった。

「よし。今回例の場所の正確な位置がわかったのは、おまえの家族と部下の功績だ。救出部隊の派遣を認めてやる。ただし……」

「わかっております。例のものを完全な形で確保せよとおっしゃるのですね」

「そうだ。敵が何者かはっきりしない以上、くれぐれも慎重に行動するのだ。あの〝ビッグ・ジェネレイター〟を手に入れた者こそ、21世紀の支配者となるのだからな。ハッハッハッハ！」

ラインバック老人は、指を一本一本引きはがすようにしてやっと受話器を元にもどし、執事を呼ぶベルを激しくうちふった。

PART 4
謎の魔法陣

「すっごーい！　あたしたち、まるで古代にタイムスリップしたみたい！」

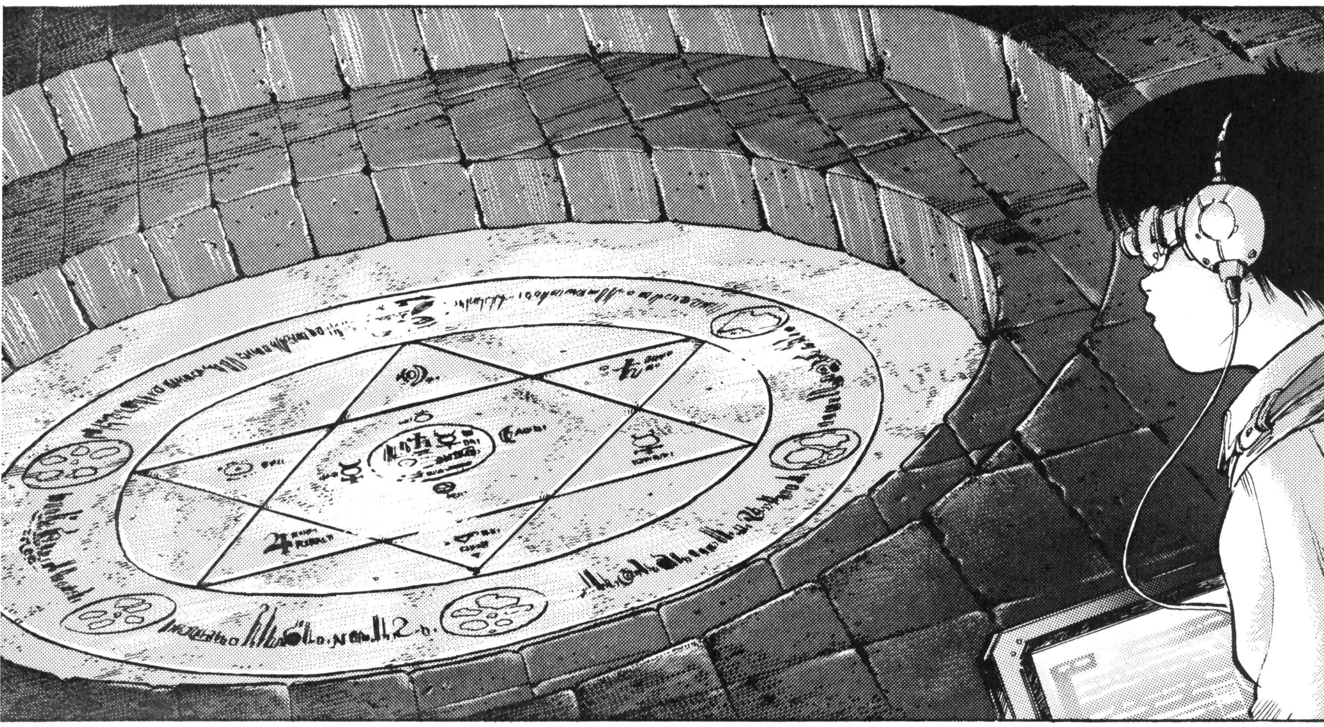
抜け道を出たイージィたちは、ドームの壁面をめぐるようにしてつけられている細い坂道をたどり、ビルカバンバの都へ足を踏み入れた。ルルが歓声をあげたのも無理はなかった。不思議なドームによって雨からも風からも守られてきた街は、遺跡ということばを使うのがためらわれるほど、建物もその間をぬう整然とした街路もまったく古さを感じさせなかったのだ。

「この光、いったい何かな？　太陽光線じゃないし、まるでドームの壁面そのものが輝いているみたいだ。この光のおかげでわずかだけど木々も青々と繁っているね」

「そうだな。敷石におおわれてねえとこがだいぶ草ぼうぼうになってる。そうでもなかったら、うす気味悪くてしようがねえぜ。これだけ立派な街に人っ子ひとり姿も見えず、なんの物音もしねえってのはよ」

その静けさを乱すのがなんとなくはばかられるのか、ヨースケの声もこころなしか低くなっていた。

ウキウキしているのはルルひとりだった。



「ふたりとも、なんで浮かない顔してんの？　あたしたち、ついに伝説のインカの都を見つけたのよ。大発見だわ。大ニュースよ。あたしたち、世界中のマスコミにインタビューされて、一躍大スターよ。うれしくないの？」
「有名になるのは大歓迎さ。うまくすりゃ、スティングやプリンスとでも共演できるかもしれねえ。だが、おれには、まだこれが現実だとは信じられねえんだ。ほんとに夢じゃねえのか？　だって、インカ帝国っていえば、16世紀あたりに滅んだんだろ？」
「そうともかぎらないさ。このビルカバンバに逃げこんだ人々はその後もここで生きのびてただろうし……」
「そ、そうだ。のんびり見物なんてしちゃいられねえぜ。インディアンどもがひそんでるかもしんねえんだ。お宝をいただいて、さっさとずらかろう！」
「マァ、まるで墓場荒らしじゃない」
　ルルがプッと吹きだした。
「でも、インディアンがいないとはかぎらないからね。とりあえず、どこかを隠れ家にして街の様子をさぐろう」
　イージィがそう提案したとき、オムニ＝スキャナーのヘッドホンにかすかな信号が入った。ボリュームを上げると、雑音にまじってかすかにサムの声が聞きとれた。洞窟内の電波の反射の具合いで、なんとかアクセスすることができたらしい。
『イージ……スプレイを見……あらかじめインプッ……ておいたので……その場所……調査してください』
　ディスプレイを見ると、２重の円の中に六角形の星型が入った図が表示されていた。
「何だ、こりゃ？　サムってやつも妙なものをさがせって言うもんだな」
「知らないの、ヨースケ？　これは魔法陣よ。こんなものがインカの都にあるのかしら？」
「直径16メートルか……これだけの大きさのものがありそうな場所は？」
　イージィたちはあたりを見まわした。
「やっぱりあの宮殿みたいなとこだろうな。へへっ、財宝も見つかりそうだぜ。あそこを隠れ家にしよう！」
　ヨースケを先頭に、家々の壁をつたい、街路を駆け抜け、なんとか無事にその巨大な建物にたどりついた。土台の周囲には入口らしきものはなく、しかたなく長い石段をのぼるしかなかった。頂上からは街がグルリと一望できた。やはりこの建物が街の中心らしい。
「ねえ、ここに階段があるわよ」
　ルルが祭壇のようなものの陰に下におりるせまい通路を見つけた。頂上でウロウロしていたら、インディアンに発見されかねない。逃げこむようにして階段をおりていった。中は案のじょう空洞になっていた。小さな体育館くらいの大きさだろうか。
「広すぎて照らしきれねえや」
　イージィはヨースケのライトに頼るのをやめ、オムニ＝スキャナーをセットして暗視スコープに切りかえた。そのとたん、床の上に描かれた巨大な図形が目にとびこんできた。
「やっぱりそうだ、魔法陣だ！」
　階段がつきたところが宮殿の基底部らしく、四角い平面になっており、そこから二重の輪のように１メートルほどの段差が２段あった。その中央の円形のくぼみに、魔法陣はスッポリおさまるように描かれている。
「あ、中に入らないほうがいいんじゃない？　映画なんかだと、そこから怪物が現れたり、呪われて外に出られなくなったりすんのよ」
　ルルはこわがっておりてこようとしなかったが、イージィとヨースケは段差をとんで魔法陣の上におりたった。
「おっと、すべりやがる。こりゃ石じゃねえ。金属みたいだぜ」
　ヨースケはあやうく転びかけ、あわててバランスをとった。
「サムがわざわざ調べるようにと指示してきたものなんだから、なにかきっ

と意味があるんだろうけど……この金属のことなのかな？」
　イージィは首をかしげた。インカ帝国の文明がいくら発達していたといっても、これはたしかに異質すぎる。
「下に宝が埋まってねえかなァ……」
　ヨースケは、上に積もっているホコリを足で乱暴にはらいながら、そんなことをブツブツつぶやいている。
「アラ？　ねえ、ヨースケ、あんたの足元にある模様……ちょっと照らしてみて。見覚えがある気がするの」
「へえ、これのことか？」
　ライトの光輪に浮かびあがったのは、いびつな形の図柄だった。ルルは急に興味が出てきたらしく、下におりてきて魔法陣の上にしゃがみこんだ。
「ちょっとちがうかな？……でも、ホラ、つぎのはちょっと分裂してるし、そのつぎはもっと……」
「どうしたってんだよ、った′」
　ルルにライトをひったくられてしまったヨースケは、そのうしろについて魔法陣の周縁部をまわりながら、じれったそうに言った。ルルはそんなことには全然かまわず、なにごとかしきりに考えこんでいる様子だ。
「なんていったかしら？　たしかおじいさまの机の上で見たのよね。大昔の世界地図みたいなもの……パンダじゃなくて、スミレ（パンジー）でもなくて……」
　そのつぶやきを耳にしたイージィは、胸がドキンと高鳴った。
「も、もしかして……それ、〝パンゲア〟のことじゃないのかい!?」
「ああ、そうよ。そのパンなんとかの図に似てるのよね、これ」
　イージィはあわてて周囲を見まわした。魔法陣の二重の円の間に、ルルのいるあたりを起点にして合計6個の図がグルリと描かれている。それは、最初の図柄がじょじょにいくつかの形に分裂していく様子を表していた。
「パンゲアって何だ、イージィ？」
「ええとね、つまり、現在の大陸はもともとひとつで、それが分裂したんだっていう『大陸移動説』があってね。そのもとの大陸を〝パンゲア〟と呼ぶんだ。でも、この最後の図は花柄か雪の結晶みたいな形になってるし……」
「あら、けど、あたしが見たのは、ちょうどこれとおんなじ感じよ」
「ほんとうかい──!?」
　そのときだった──
「勝手に入りこんでもらっちゃこまるな。ここは、われわれでも足を踏み入れてはならない聖域なんだよ」
　暗闇になれなれしい声が響いた。
「だれだっ──!?」
　ヨースケがルルのライトをもぎとり、すばやく階段の方向を照らした。
　そこには、マスクをつけていないインディアンが立っていて、なんとメドウズの首に鋭いナイフをつきつけていたのだった──!!



つづく

３人の発見した魔法陣の謎とは!? そしてメドウズの運命は？



パンゲア FAN倶楽部





松枝蔵人のお茶の間

コンプ編集部には数カ月に一度しか遊びに行けないのですが、その折に新しく届いたお便りを拝見するのが楽しみな松枝です。



◀千葉県　内田洋子さん

絵がお上手ですね。どこかで耳にしたような名前ですが、気のせいかしらん？

ウ～ム、“ドラえもん”ねえ。キミの想像力がすばらしいというか……、ハイ。

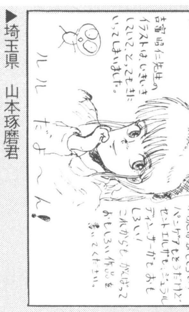
◀東京都　DARK君

失礼かもしれませんがこの近未来アドベンチャーアクションにかの「ドラえもん」の「のび太の大魔境」をだぶらせてしまう僕はバカだと思いますか？ サミュエルズ教授というドラえもんからもらったスーパーコンピューター「テレグラム・サム」というアイテムを使ってのび太(泉)、しずか(ルル)スネ夫(薬師)、ジャイアン(メドウズ)の4人が南米の秘境へ冒険の旅に…
実際にはとても複雑な展開とテストになるのでしょうが眼鏡をかけた丸顔の泉を見ているとそう思ってしまいます。とにかく岡崎武士氏のコミック「エクスプローラーウーマン・レイ」を超えたモノにしてくださいね。同じジャンルでもコミックより劣るというのはちょっとね…
P.S 「聖エルザクルセイダーズ・エレ」はとてもよい！「ジェラルディンサーガ」2巻をよろしくお願いします。

う～ん、こういうお便りをたくさんいただいています。何しろ数に限りがあるので。



▶長野県　時雨霧雨君



▶埼玉県　山本琢磨君

キミの絵には優しさがあっていいね。これからもよろしくお願いします。

めっせーじふろむ松枝蔵人

わがイージィたちがついに幻のインカ最後の都にたどりつきました。それと同時に原稿がちょうど単行本１冊の分量に達したので、今回までをまとめて文庫版『パンゲア』第１巻として刊行していただくことになりました。文庫版では新たにプロローグを書きたすつもりですし、スペースの制約上不満の残っていた描写や情報を書き込み、より完成されたお話しとしてお目にかけるつもりです。途中から読んだ読者にはもちろん、連載に欠かさずつきあってきたという人にもきっと楽しんでもらえるように頑張ります。ヨロシク！　ということで、先月のおハガキから東京の山中さんに色紙を、埼玉の山口君にテレカを差し上げました。

吉富昭仁の屋根裏工房



オーイ！　みんな。最近ちょっと筆のおそ～い松枝先生にバンバン檄！　激！　激励のお便りを書こう!!



▶千葉県　三浦義則君

宮崎いいとこ、一度はおいで！　でも、僕、実は泳ぎはヘタなのよね。



▶栃木県　はねい翔君

何だ何だ！　キミなんか知らないぞ!!　でもソックリな絵をありがとう。

お便り待ってま～す!!

え～、愛読者の皆の衆にはいかがお過ごしでしょうか。夏休みも間近にせまり、心ウキウキでしょうね。お休み中に励ましのお便りバンバンくださいね。宛て先はコンプティーク編集部の両部屋まで。プレゼントもあるゾ!!

◀大阪市　大谷洋行君



フッフッフッ……、もしかすると、ワシはまたソーサリアンをやるかもね!?

僕自身はそうは思っていないのだが、たしかにイージィに似てるとは言われるのだ。



広島市　小玉浩樹君▶

▼宮崎県　松田光章君

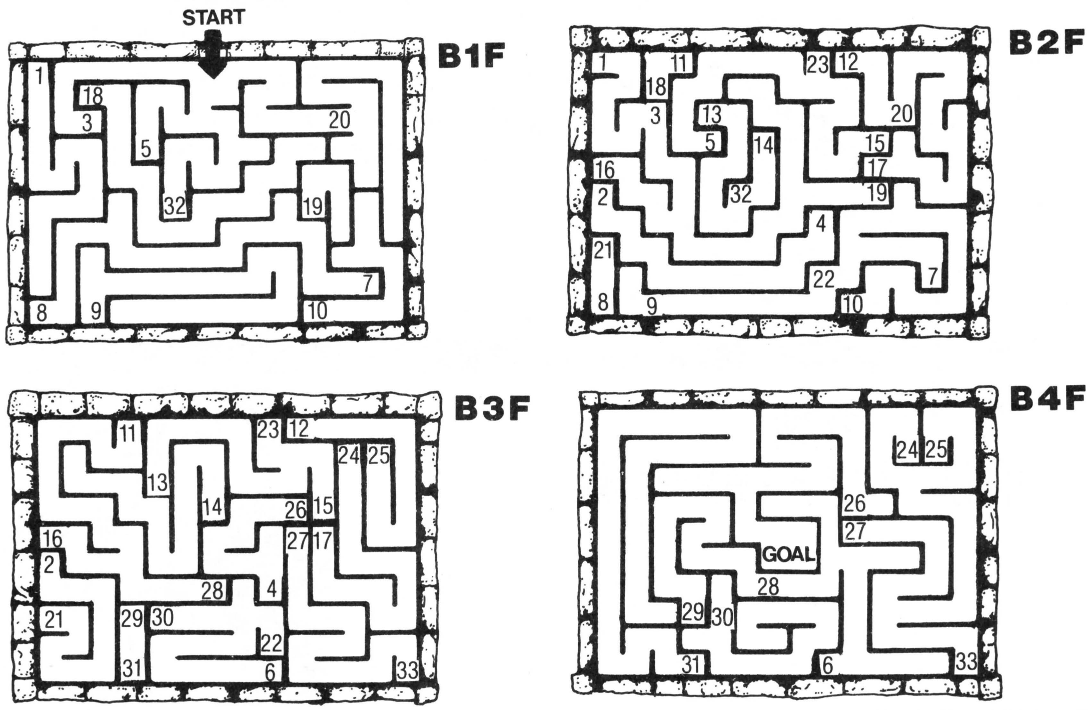


宮崎ビイキでワルイが、そうかキミもか。今頃は暑くてたまんねーだろうなあ。

第8回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

ビルカバンバの重層迷路

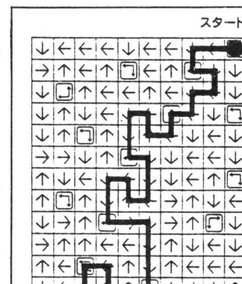
ゲームデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／渡辺夫留子



パンゲア本編もいよいよ謎の都ビルカバンバへ。今後つぎつぎと解き明かされて行く謎また謎に心を躍らされることうけあい。そしてこのクイズの方も回を重ねるごとに盛りあがってるぞ！　応援ヨロシク！

さて、今回はヌアント、重層迷路だ。本編でもイージィたち一行が、だいぶ手こずらされたね。キミたちも頑張ってゴールにたどり着いてくれ。解き方はＢ１からＢ４のゴールまで曲がりくねった迷路を抜けていけばいいんだが、それはそれ、おいそれと解かせはしないのだ。各階のポイントに数字があるが、その同じ数字どうしは階段でつながっているぞ。階段をうまく使って、最短距離でＢ４Ｆの中心のゴールまで行ってくれ。解答方法は、その階から階へ抜けた際の数字を全てチェックして、それを合計するといくつの数字になるかというもの？結構大きな数字になるかもよ。Ｂ４まで行っても上の階にまた昇るかも……？　さあ５枚のＴシャツは誰の手に！　Ｐクイズ係までハガキしてね！

第7回インカ迷路解答



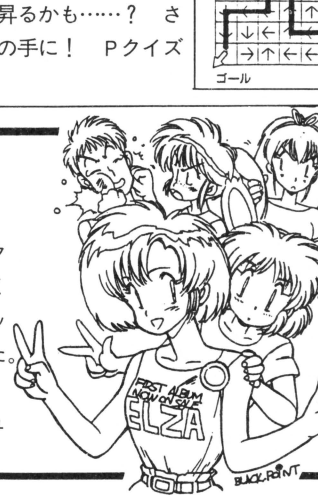
7回クイズの手ごたえはいかがでしたか？答えは『3回』だ。ルートをチェック!!

ミホの聖(セント)エルザリポート♡

ミホです。ほんとにお久しぶりですね♡

夢邪鬼クン、マージェイくん、No.137の高島クン、青柳クン　松村クン　伊藤クン……あら、書ききれない、ごめんなさい。ともかくたくさんの皆さんからお手紙いただきました。聖エルザⅣやカセットブック「恵利ちゃんの大脱走」の感想など、とってもうれしく読みました。なんだか友だちがどんどん増えていくみたいです。

そして、８月21日、〝エルザ〟という名で、わたしたち、ＣＤデビューしちゃうの。ウソみたいですね。ぜひ応援してくださいネ。



◀松枝先生の幻のショートショートも入ったイメージアルバム（ＣＤ／カセット）は８月21日、ビクターより発売です♡

コンプティークBBS 伝言板



グッモ～～ニング、ネットワーク！（すいません古くて。ビデオ見たばっかりなもんで）この伝言板は、コンプティークのパソコン・ネット"コンプティークBBS"の最新情報や大切なお知らせを伝えるコーナーです。

会員はもちろん、これから会員になろうと思ってる人も要チェックですゾ！

モデムの話、通信ソフト設定の話



今月は、コンプティークＢＢＳで使うモデムと、通信ソフトの設定について、基本的なことがらを紹介します。新会員および、今後会員になろうと考えている皆さんは参考にしてください。

●モデム

使えるモデムは、全二重の調歩同期式ならＯＫ。「調歩同期式」は、「非同期通信方式」あるいは「無手順」ともいい、現在販売されているモデムのほとんどがこのタイプです。「半二重」方式のモデムはアクセスできませんので注意してください。

通信速度は、300bps／1200bps／2400bpsのいずれかならばＯＫです。ただし300bpsの場合、「CCITT V.21」という規格のモデムなら大丈夫ですが、「Bell 103」規格のモデムではうまく接続できません。

先月号でもお知らせしましたが、ホストはＭＮＰにも対応しています。ＭＮＰ付きのモデムを使えば、"文字化け"の心配はいりません。

●通信設定

アクセス前に、ホストに合わせて通信ソフトを設定してください。ホストの通信設定は、以下のとおりです

- 通信速度：300bps／1200bps／2400bpsのいずれか
- データ長：８bit
- ストップビット：１bit
- パリティ：なし
- フロー制御方式：Ｘフロー制御（Ｘon／Ｘoffフロー制御）
- 使用漢字コード：シフトJIS
- エコーバック：ホストがエコーバックを行う
- ホストへの行末：ＣＲ
- ホストからの行末：ＣＲＬＦ

最後にＩＤの新規申請手続についてです。

右のＩＤ申請書に必要事項を記入の上、返信用封筒と切手を同封し、コンプティーク編集部「ＢＢＳ ＩＤ」係へ郵送してください。

ＩＤの発行は、最大１カ月時間がかかる場合があります。また申請書に記入もれなどがある場合、ＩＤは発行できませんが、その趣旨を書いた通知状を送ります。１カ月たってＩＤも通知状も届かない場合は、編集部までご連絡ください。

というわけで、今月はおしまい。コンプティークＢＢＳに関するご意見、ご要望、ご質問は、コンプティーク編集部まで郵送のこと。電話はおことわりしてますのでよろしく。

ではまた来月！

アクセス番号は
03-730-4511

〈お便り、申請書の送り先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷ＫＴビル コンプティーク編集部「ＢＢＳ係」

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ

- 1. ご案内
  - システムインフォメーション
  - みんなみてみて！
  - 4誌編集部よりのお知らせ
  - コンプティークBBS規約
- 2. メールボックス
- 3. BBS
  - コンプティーク
    - How To Win
      - RPG
      - SLG
      - AVG
      - ACT
      - アーケードマシン
      - その他のゲーム
      - ヒントをくれ！
    - メゾン・コンプ
      - クロちゃんの部屋
      - 菊川涼音の屋根裏部屋
      - 片っP！の書斎
      - 矢野徹の狂乱酒場
      - メゾン・コンプ5号室
      - メゾン・コンプ6号室
      - ビショップ小峯の部屋
    - ドラゴンジム
      - アイドル
      - アニメ
      - 映画
      - 小説
      - SFサロン
      - 音楽一般
      - コミック
    - RPG WORLD
      - ロードス島戦記
      - D&D と AD&D
      - トラベラー
      - その他のテーブルトークRPG
      - ロボクラッシュ&トップをねらえ！
  - オンラインゲーム（現在企画中）
  - フリートーク
  - データボックス
- 4. システムツール

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS　ID申請書

氏名	㊞		
住所	〒		
職業		年齢	
電話			
使用機種			
保護者氏名	㊞		

ID

COMP				

仮パスワード

●この申請書に必要事項を記入してください。もれのある場合は、ＩＤが発行できない場合があります。

●破線で切り取り、封書で（62円切手と返信用封筒を必ず同封してください）、コンプティーク編集部「BBS ID」係へ郵送してください。ＩＤと仮のパスワードを発行して返送いたします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

早くもカセットブック第2弾なのヨ〜〜〜〜っ!!





ハ〜イ、チクリンで〜す♡

聖エルザリポートでお知らせしたとおり、みんなの応援のおかげでカセットブック第2弾が出ます！

その名も「恵利ちゃんの大脱走」。

停学処分をくらって謹慎(?)してたあたしたちが、どうやって伊豆は天城山中の道場に到達できちゃったか!? 今までだあれにも明かさなかった新事実がどんどん出てくるのヨっ。

たとえば、コックリさんは無免許のくせに車運転できちゃったとか、オトシマエがあの、"若"に口説かれかかったとか……うぐぐぐ、だれよっ、あたしの口ふさぐのわあ――っ!! と、ともかく、ひっちゃかめっちゃかの大脱走なのです、ずえ〜ったい聞いてネっ!!

P.S. 前号でお知らせしたイメージアルバム化、決定しました。

8月21日(もうすぐ!!)、ビクターから、CD・カセットが発売されます。

あたしたちの歌が初公開されんのヨっ、キャー、レコーディングなんて今からドキドキしちゃう。ミホちゃんと一緒にもう練習してるんだかんネっ、笑わないで聞いてほしい(キッパリ)。

夏休みのラストを飾るビッグ企画、聖(セント)エルザのイメージCD、ヨロシクっ♡

松枝蔵人 原作
渡辺麻実 脚色
BLACK POINT イラスト

出演：山本百合子・鶴ひろみ・山田栄子・三田ゆう子・塩屋翼・藤田淑子・青野武・古川登志夫 他

1600円

聖(セント)エルザクルセイダーズ2 恵利ちゃんの大脱走
絶賛発売中!!

聖エルザシリーズ・続々登場

小説　　カセット・ブック　　イメージ・アルバム(CD・カセット)



角川文庫

ビクター
8月21日発売予定

大好評発売中!!

カドカワ・カセット・ブック
原作 安田均・水野良
脚本 渡辺麻実



『ロードス島戦記――眩惑の魔石』

角川書店

●小田嶋隆
●矢野　徹
●多摩　豊
●菊川涼音
●先江　進
●飯島健男

OTAKU CLUB



Illustration :
Hiraku Shinno

文
小田嶋隆
（おだじまたかし／テクニカルライター）

恋のナイフ

浅草の刃物屋で「ウェイターナイフ」というものを買った。これはフランス料理のレストランみたいなところで、ウェイターがベストのポケットに常備しているもので、ワインの封印を切ったり、コルク栓を抜いたり、ビール瓶の栓を開けるための道具だ。

もちろん、一介の家庭人である私がこんなものを持っていても、たいして役に立つわけではない。ワインボトルの栓を抜く以外にこれといってすてきな活用法が見つかるとは思えない。が、どうしてなのか、私は昔からこの手の銀色に輝く小道具の類に圧倒的に弱い。とくに、ナイフ関連には、どうしても抵抗できないのだ。

しかも、その西独ヘンケル社製のウェイターナイフは、小さな長方形の箱のなかで、

「ああ、お待ちしておりました」

という感じで、銀色に輝いていた。ほとんど涙さえ浮かべていた。こうなっては、いたしかたない。

「いくらですか」

と、おやじに尋ねてみるのは、ただの手続きであって、いくらであろうと、どうせ買うことになるのだ。

とは言っても、

「6000円」

と聞いて、さすがに私は、多少ひるんだ。単なる栓抜きが6000円である。一生活者として、これは、容認しかねる支出である。

「ううう」

と、言ったきり、私はしばらく黙りこんで汗をかいていた。

こういう時、刃物屋のおやじの対応は、概して、見事だ。おやじは、黙って箱をショーケースのなかに戻そうとする。敵は、私が、

「ちょっと待ってください」

と言うのを知っているのだ。きっと刃物屋のような商売をやっている人間は、客の目付きをひと目見ただけで、

「こいつは買う」

ということがわかってしまうのだ。

ある商品に「待たれて」しまった客は、結局、それを買わずにはいられない。「はじめて会ったとき、インスピレーションを感じました」的な一目ぼれが、人とモノの間にもやはりあるのだと私は思う。そうでなければ、私のガラクタ箱のなかで眠っているクソの役にも立たないおびただしい数の金属小物類が、どうしてそこにあるのか、説明がつかない。

私はあわてて財布を出した。

「買います」

消費税含みで6180円。一万円札を出し、3820円のお釣りを受け取って、私は逃げるように店を出た。はじめからわかっていたことだ。いつもこうなのだ。ナイフオタクである私は、刃物屋に行くと、どこまでも愚かになることができるのだ。

オタクの性は悲しい。オタクは、ある対象について精通すればするほど、そのモノに対しての冷静な判断力を失い、知識を蓄えれば蓄えるほど愚かになる。たとえば、鉄道オタクは、時刻表が改訂されると即座にそれを買い求め、ダイヤの暗記に励み、ある地点からある地点へ移動する際のもっとも合理的な道筋について、えんえんと考えをめぐらせたりする。が、実際の旅行に際して、彼は、もっとも不合理な方法で電車に乗る。なぜなら、鉄道オタクは、単にある地点からある地点へ移動するのに、なるべく多くの路線を経由しようとするからだ。彼は、新しい路線ができるたびに乗らぬわけにはいかなくなり、電車に乗るためだけに旅に出る。そして、3泊4日の旅のほとんどをローカル線の狭い座席の上で過ごし、腰を痛める。

「オタク」という言葉をどう定義するのかは、いろいろと議論の分かれるところだと思うが、私は、ごく単純に、オタクというのは「人間以外のものに恋愛感情を抱くひとびと」であると考えている。恋というものが、異性に対する盲目的な崇拝（盲目的でない崇拝は、そもそも崇拝ではない）であるのと同じ意味で、オタクの心情は、モノに対する盲目的な崇拝なのだ。

そして、恋は破れる。破られない約束や、破られない処女膜が存在せず、

わたしの近況

働けど働けど、我が暮らし楽にならざり、じっと手を見る…と、生命線はぐにゃぐにゃで、頭脳線は消えかかっている。

8月に光文社から「我が心はICにあらず」が文庫で出る。うんこも文庫も、たくさん出るのが、うれしい。

敗れないはずの矢吹ジョーが敗れたように、恋は長い目で見れば必ず破れる。
悲しいことに、私の恋も、破れた。具体的に言えば、ヘンケルのウェイターナイフは、栓を抜く代わりに（代わりにも何にもならないのだが）私の指を切り裂いたのだ。
ナイフは、基本的には何かを切るための道具だ。眺めたり、いじくり回したりしていたって別に構わないのだが、最終的には、何かを切りたくなる。
私の場合は、消しゴムとか、大根とか、机の縁だとかを切ったり削ったりすることになるのであるが、そういうとき、必ずといって良いほど、自分の指もついでに切ることになっている。
「あっ」
と思ったときにはもう遅い。
「あっ」
と思ったところで引き返すことができた人間は、有史以来、ひとりもいない。人は、手遅れになったときになって、はじめて、
「あっ」
と思うものなのだ。で、
「あっ」
と、思ったとき、私の左手の人差し指からは、鮮血がドクドクと流れていた。私は自分の指をなめた。血の味がした。塩辛い血の味、愚かな恋の味だ。
コンプティークの読者の皆さんも、多かれ少なかれ、何かについて、愚かな執着を持っているひとびとだと思う。そういう人間でなければ、こういう雑誌は読まない。世の中には「壮快」とか「投資ジャーナル」とかいった、もっと実生活に役立つ雑誌がたくさんあるし、「少年ジャンプ」や「スピリッツ」みたいな、メジャーな雑誌もある。「メンズノンノ」とか「ファインボーイ」のような、多少とも女の子にモテるための情報を提供してくれるものもある。それなのに「コンプティーク」を選んでいるということは、諸君がオタクだからなのだ。
その、オタクである諸君に、先輩として忠告しておきたいことがある。
諸君が役に立たないことに熱中するのは、これは、かまわない。ママ連中や先公がなんと言おうが、ゲームであれ、アニメであれ、ミニチュアの飛行機模型であれ、ラジコンであれ、そうした趣味を持つことは、それ以外の趣味（たとえばカツアゲとか強姦とかシャブとか）を持たなくて済むという点で、良いことではある。10代の男の子は、いずれにしろ、何かに熱中していないわけにはいかないのであるし、そうであるのなら、熱中する対象は、なるべくくだらないものであるほうが良いのだ。
が、人は一生少年でいるわけにはいかない。ここが問題だ。電子工作に熱中して、部屋中をハンダ屑だらけにしている少年は、日本中にたくさんいるし、それはそれでほほえましい姿だ。オヤジやオフクロも、
「まあ、しょおがねえな」
と思ってくれるだろう。が、そういう少年もじきに（あっという間に）大人になり、おじさんになる。
おじさんになると、あらゆる事情は複雑になる。いい年をぶっころがした（キミたちだって、必ずぶっころがすようになるのだ）おっさんが、左手をハンダごてのやけどだらけにしてたりすることについて、女房や母親は、
「まあ、しょうがないわねえ」
とは、考えない。むしろ彼女たちは、
「役立たず」
「グズ野郎」
とキミのことを呼ぶようになる。
であるから、キミたちとしては、手遅れにならないうちに「よりスムーズにおじさんになる方法」について結論を出しておかなければならない。
肝腎なのは、引き際だ。キミがいま、夢中になっていることを、いつの時点であきらめるのか。そのことをぜひ考えてほしい。
なにしろ、王子様とおじ様の間には、「う」の字しかない。王子様が、「うっ」と思ったときには、もうおじさまになっているのである。



Illustration: Masato Hazawa

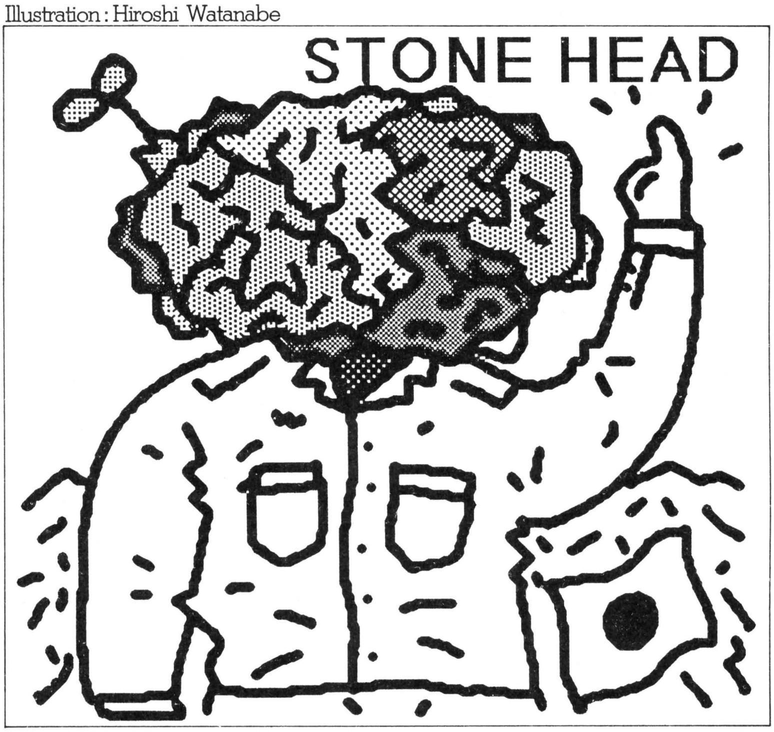
ESSAY

文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場

第10夜 内憂外患、外憂内患!?

Illustration: Hiroshi Watanabe



「日本を良くする名案」4

千葉県の吉井さんへ。

だれもかれもが右にならえの現在の風潮に、あなたが怒りを覚えられており、学校へ行くのは大企業へ勤められるためだけといったことに腹を立てておられるのはわかります。

同感します。でも、あまりに類型的な考えですね。そのほかに書かれていることもみな、日本国中にみなぎっている不平不満です。

あなた自身がどうしたいという具体的なアイデアを聞かせて欲しいなあ。

現在の日本が良くないと思われるのなら、若いあなたがたが、どうしたら良くなるかの具体的なことを考える癖をつけないとだめだと思いますよ。

小樽市の須貝さんへ。

天皇が日本国の象徴なら、天皇を選挙で決めてもいいのではないかというご意見でした。これも、だれかが似たことを書いているのを雑誌で読みましたが、いささか論理がおかしいのではないでしょうか？

選挙で天皇を決めるようにするためには、まず国の統治形態が変わらなければ不可能なことです。

すると、あなたの意見は、天皇制を廃止して、そのあとで天皇を選挙するという不思議議なことになります。あなたは、天皇制に反対なのに、天皇を象徴に欲しいといわれるのですか？

一国の政治形態がどのようなものであるのかの背景には、それぞれの歴史があります。日本の天皇制には、二千年近い歴史があるのです。

選挙で選ぶような支配者でないからこその天皇制です。要するに、あなたの意見は、アメリカのような大統領制がいいということでしょうか？

左翼革命ではなく、資本主義の下で革命をおこない、大統領もしくは首相もしくは党の書記長の名前を天皇とするということなのでしょうか？

平成時代の外夷撃攘

朝日朝刊。不敬言動審査会というのが、神奈川県大磯町の農村にある。理事長（51歳）宅の二階がその屯所だそうで、写真には「皇土死守、外夷撃攘」と大きな文字が壁に貼ってある。

1967年に設立、いまでは会員が60人で、月１回屯所で開く寄り合いで審査する。

ここで「不敬にあたる」と結論が出

ぼくの近況

「狂乱酒場の日記」がいよいよ本になる。最高に嬉しい。コンプティーク読者でコンピュータ通信をやっているひとびとの若々しい心情が世間に伝わり、日本がすこし良くなるのに役立つ。嬉しいはずだ。

ると、「不敬者台帳」に登録する。台帳に載っている人物は、千人を越えるそうだ。

その相手には要請文とか緊急勧告文を送るかで、多い月には50通にのぼる。理論闘争だけだが、行動するときは、会員それぞれの責任でおこなうのだそうだ。「一発の銃声は百万の動員に優る」と書かれた色紙がゆれていたとある。

この記事を読んで、もと帝国陸軍軍曹のぼくとしては、いまは本当に太平洋戦争が終わってから45年経っているのだろうかと疑った。

明治維新の直前や昭和19年ごろのモットーと変わりがないのを、そのひとびとは不思議に思わないのだろうか？

外夷が、国内に大きな基地を持って、周りの住民に迷惑をかけているのには、どんな勧告文を出しているのだろう？

そして、かれらのなかに、兵隊に行って本当に外夷と戦った会員はどれぐらいいるのだろう？

WXP

ぼくの使っているすばらしい漢字変換プログラムＷＸＰが、日経ミックスにＰＤＳとしてのせられているそうです。どうぞ、みなさん使ってください。

『矢野徹の狂乱酒場』にどうぞ

コンプティーク・ネットのなかのＪ3124が、ぼくのボードです。

どんな話でも、うっぷん晴らしでも、歓迎です。青少年と老人のコンピュータ通信による対話もいいものですよ。

ＷＸＰの使い方を尋ねてくださってもいいですよ。

ヒトラーが生まれて百年目

３月の終わり、地球に小惑星がニアミス。月までの距離の２倍にあたる80万キロのところを通過した。

その小惑星の大きさは直径800メートル以上。ぶつかると水爆２万発分の破壊力で、地球上に直径８から16キロメートルのクレーターができ、大都市が一瞬に消滅。海に落ちていたら、大津波で被害はもっと大きかっただろうという。

水爆２万発による被害が、その程度ですむのかなあ？　沖永良部島沖に落ちた水爆は一発で東京が壊滅と書いてあったが。

水爆の威力は？

1965年、１メガトンの水爆を積んだアメリカの攻撃機が、空母から転落、水没した。沖永良部島沖だという。

広島型原爆の50倍の威力で、東京は一発で蒸発するそうだ。

そのころ中国からベトナムへの支援が盛んだったので、アメリカは中国への核攻撃を真剣に考えていた。その空母は、横須賀へ向かっている途中の演習で事故を起こしたものだという。その水爆は破損し、核物質は海底に溶けて流れ出たらしい。

土地のおかげで、外人が余生安楽

長者番付が出た。戦前から日本に住んでいた70歳のレバノン人貿易商が、渋谷区に戦後買った自宅用地八千六百平方メートルを昨年四百三十億円で売却。納税額は六十八億五千万円で、そのままさっさと日本脱出したという。

三千坪にもならぬ宅地がその金額とはねえ。その人は、日本が狂ったおかげで、余生は王侯の暮らしってわけだ。

情けない朝日新聞

４月20日の朝日新聞夕刊にのった八重山群島西表島の見事な珊瑚を傷つけて、大きくＫＹという落書きをしていた不良ダイバーというのは、朝日のカメラマン自身の仕業らしいことがわかった。

何ということだ。ここにもマッチポンプがいたのか。新聞というのは、昔からあまり信用できないものだが、海の底でまでこんなことをするとはなあ。

老犬と目薬

その朝日新聞夕刊に、いい記事。セントバーナードの老犬ノンノンを飼っている東海大学医学部の先生が、虫下しの薬を注射すると犬の白内障が軽くなることに気づいた。白内障研究所がそれを追試し、犬の場合軽いものなら直ることがわかった。ノンノン目薬がそのうち出てくるかも、という。

北京動乱

ゴルバチョフが北京に到着したとき、天安門前広場は学生ストに占拠されていたので、歓迎式典は重要人物用空港で短時間のうちにおこなわれた。

読売夕刊によると――

1976年に死去した毛沢東主席は82歳だった。鄧小平氏は84歳、毛氏よりも２年も長生きしていることになる。「晩年の毛沢東に似てきた」と、北京の知人がいう。現場から離れているのに、実権を依然として握っている。だから困るというのだ。

北京の学生デモを「動乱だ」と、きめつけ、「われわれには三百万の解放軍がついている。恐れることはない」と述べたのが党機関紙の社説にのり、それが学生たちの運動をさらに激化させた――のだそうだ。

国家主席は揚尚昆なのに、小平氏のほうが上に立つというのは変だなあ。それに共産党のほうからいえば、趙紫陽総書記のほうが上だ。

中国の政府では、武力を握っている者が上ということらしい。

医は仁術か、殺人術か？

浜松医科大学の医師広瀬淳（32歳）が株式投資の金欲しさに、腎不全の61歳の資産家に腎移植の話を持ちかけ、二千五百万円を欺し取り、金を受け取った翌日４月11日に被害者宅へ行き、必要な検査のためと偽って麻酔薬を注射し、死亡を確認してから立ち去ったそうだ。

美容院・寿司屋・散髪屋

近頃の中学生には、散髪屋の代わりに美容院へ行く連中が増えてきたそうだ。なぜなんだろうというと、散髪屋のほうが高いかららしい。値上げの先頭を切るのは、いつも寿司屋と散髪屋という感じがするからなあ。

●文 多摩　豊（たまゆたか／ゲームプレゼンテイター）

INSIDE THE GAMES
あなたの知らない世界
ACT・11 業界結婚難事情……その2

前々回、業界人の結婚の話を書いたら、これが異様にうけてしまった。なにしろ、他誌の編集さんから「読みました……なんかあったの？」と聞かれるわ、電話口でいきなり「結婚評論家になったんですか？」と尋ねられるわ、読者から「あきらめないで」などと慰められるわ、こんなにさまざまな反応があった記事は初めてである。これだけ反応があったからには、やはり徹底追究第二弾をやらないわけにはいかない。というわけで、今回は前々回に引き続いて、業界結婚難事情の第二弾をお届けしよう。

ゲーム業界といっても、その内部はまた細かくいくつかに分かれている。今回は、その細かい分野別の傾向と対策である。

集団適齢期のコンピュータゲーム業界

コンピュータゲーム業界で「結婚」という題材が注目を集める理由のひとつとして、業界を構成する人材の年齢層の問題があげられるだろう。

コンピュータゲームが日本でつくられるようになってから、もう10年近くがたつ。当時は大学生とか高校生、まだ生活とか将来とか考える必要もなかった連中も、いまでは30歳前後。業界も着実に伸びて、一応暮らしてゆけるだけの収入も確保できる。そうなると、突然いままでは“不可能”と思っていた、ごくふつうの結婚の可能性が気になるというわけである。

ふつうの会社勤めなら、自分の先輩などの様子を見て、徐々にそういった状況に対する心構えをつくっていくこともできる。ところが、この業界ではいちばん先輩にあたる連中がやっと適齢期を迎えたばかり、心構えもなにもあったもんじゃない。そういったわけで、同じような状況にある他人の動向が気になってくる。

雑誌でいえば副編集長クラス、ソフト屋さんでいうと製作責任者クラス、このあたりがいまちょうど30歳前後になる。収入もある程度あるし、年齢もそろそろ。そこに持ってきて同じような環境にある他人が結婚したという話が伝わると、衝撃もなかなか大きい。もうすでに相手候補がいる人ならいいけれど、候補がいない連中は焦り始める。そういった状況が、「結婚」という話題に対して異様に注目率が高かった理由のひとつなのであろう。

記事読みましたという連絡があったのは、こういった層の方々がもっとも多かった。

まあ、実際に結婚した例がぽつぽつ登場していることから、可能性の点では問題がなくなったというのは事実であろう。少なくとも、こういう商売だから結婚なんかできるわけがないという、無用の思いこみは必要ないようだ。とはいえ、これでやっと“一般人と同じ条件に立った”というだけ。この先彼女を見つけて結婚までこぎつけるためには、各個人の相当の努力を必要とすることは言うまでもない。だから、他人の動向など気にせずに、目標へ向かって頑張る努力がポイントだろう。なにしろ自分の人生はゲームではないから、他人がどこまで進んだかを気にする必要もないのである。

テーブルトーク業界の結婚レース

これがテーブルトークのゲーム業界になると多少状況が変わってくる。

なにしろこの業界は、コンピュータゲーム業界よりもさらに若い。主力が現役の大学生（大学院生）だったりもする。そうなると、まだ結婚もそれほど切実な問題ではない。いま話題なのは、「だれが一番手になるか？」である。

テーブルトーク業界の場合、現状の体制は西のＳＮＥ、東の遊演体、ＯＲＧ、近藤冒険企画局という４集団のレースと見ることができる。ほかにフリーの数名と大御所の安田先生がいらっしゃるが、先生の場合はすでにお子様までいらっしゃるからこの際例外とする。そして、このなかでいちばん有利なのはＳＮＥであろう。

まず、なんといっても、大ボスである安田先生が立派な家庭をお持ちであ

Illustration:Teruko Watanabe



ること。ほかの集団には既婚者がいないだけに、見習う前例に事欠かないというのは圧倒的に有利である。その点、東京ではまだ結婚してちゃんと生活を営めることを実証した人物すらいない。家賃も高いし、物価も高い東京で、実際に結婚生活を営めるかどうかは、たしかに大きな謎である。

さらに、仕事面、年齢面をとっても、ＳＮＥの優位は動かし難い。東京では、フリーのうち数名、立派に適齢期と言い切れる人間はいるものの、主力はほとんど20代前半である。ところが、ＳＮＥの大黒柱は、皆四捨五入すれば30代。仕事も順調であることを考慮すると、条件は整っている。現状では一馬身から二馬身のリードといえるだろう。逆に、いまの状況で東京の業界人が結婚するなどという話になれば、これは冒険以外のなにものでもない。まぁ、東京組はあと１～２年の猶予があるというつもりでいればいいのかもしれない。

ＳＮＥ内での状況がどうなっているのかは、遠い東京にはなかなか聞こえてこないのであるが、近い将来嬉しいニュースが聞こえてくるのではないかと東京では固唾(かたず)を飲んで見守っているところである。早くテーブルトークのゲーム業界でも結婚できるという実例を見せてもらいたいものである。

忘れてならないプレイヤー

そしてもうひとつ、忘れてならない人たちがいる。それはゲームをプレイするプレイヤーの皆さんである。

「自分は業界とは関係ないから平気サ」なんて思っていたら大まちがい、結婚難は皆に平等に忍び寄ってくる恐怖である。

考えてみれば当然の話だけれど、ゲームをプレイするには結構時間がかかる。人間、自由に使える時間には限りがあるから、他人が一生懸命に彼女づくりに費やしている時間をそのままゲームにあててしまえば、彼女ができる可能性も少なくなる。

たとえばNifty-Serveのなかにあるゲームフォーラム、ここにもっとも頻繁に出入りしている会員のほとんどが独身男性。はっきりいって、既婚者は“確率異常”とまで呼ばれているのだから困ったものだ。おまけに、こういった集団では、結婚するために努力しようという前向きな姿勢よりも、若い連中を自分たちと同じ境遇に引きづりこもうとする黒い意図が見え隠れしているから始末に悪い。

なんといっても彼女づくりに最適なのは学生時代なのだから、若い人たちはちゃんとそういった方面に対する活動も怠ってはいけない。ゆめゆめ悪い先輩に引きづられないことである。

とはいえ、最近ではこういったところにも女性の会員がちらほら出没するようになってきている。まだ、現状では会員同士のロマンスはないらしいけれど、これもそのうちいい話が出現するかもしれない。

ただし、ここで忘れてはならないのは、あくまでも彼女づくりというのは結果であるということ。くれぐれも、女性に接近することを主目的にしてはいけない。これはテーブルトークのゲームサークルなどにもいえることだけれど、あまりそういう意図が見え見えだと、せっかく入ってきてくれた女性会員が逃げ出してしまう結果にもなりかねない。焦ってはいけないのである。

いずれにしても、「結婚」までの道のりは長く険しい。まぁ、焦らずじっくり努力を怠らないことが肝要だろう（で、自分はどうなのかって？　そういうことは聞かないのがエチケットってもんだよ、キミ！）。

わたしの近況

本を買うのはいいんだけれど、最近ぜんぜん読む時間がない。この調子だと、そろそろベットサイドの“ツンドク”の山が崩れ落ちそうだ。速読法を勉強しようかな？

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT・16 イ・ン・フ・ラ・現・象

インフラレッド

世界を覆うインフラ化について、今回はお話ししよう。インフレではない。もちろん、メンフラハップとは何の関係もない。インフラとは英語でＩＮＦＲＡと書く。「〜の下に」という意味の接頭語である（辞書をひいて確かめたりしないように）。いちばん知られているのは、「INFRARED」。略称ＩＲ。つまり赤外線である。ひっくり返してＲＩとすると、「RADIOISOTOP——放射性同位元素」と、まるっきりちがう意味になるからまちがえないように。赤外線は光の波長が赤より長い。振動数が赤の下にあるからINFRAREDという。赤外線は赤外線こたつに代表されるように、いうまでもなく「あたたかい光」である。あさりよしとお氏のまんが「宇宙家族カールビンソン」にでてくるサンドウォームあたりが好みそうな光だ。

この反対が紫外線である。紫外線は「ＵＶ——ULTRAVIOLET」といって、紫よりも波長の短い、つまり振動数の高い光である。紫外線は「日焼け光線」としてよく知られるが、日焼けを軽く考えてはいけない。あれは、紫外線によって皮膚の細胞のＤＮＡが回復不能のダメージを受け、メラニン色素を大量につくったあげく、自殺しているのである。夏にまっ黒になって喜んでいる連中は将来皮膚ガンで全滅である。ざまあみろ。どうせ筆者には夏休みなんかもう永遠にこないのだ。トホホ。

インフラサウンド

ところで、音の世界にも赤外線に相当するものがある。それは、超低音だ。20Hz以下のいわゆる人間の耳には聞こえないとされている音である。昔、ＮＨＫの少年ドラマシリーズに「赤外音楽」という作品があったが、こちらは超低音とは関係なく、ふつうの人には聞こえない特殊な音波のことを赤外音と言っていた。早くビデオにならないかなあ。

その超低音だが、耳に聞こえないからと言って馬鹿にしてはいけない。たとえば、教会のホールにはこの超低音のノイズがつねにざわざわと流れている。もちろん耳には聞こえないのだが、測定器にはきちんとひっかかる。教会で歌われる聖歌は神聖な響きを持つが、じつはこの神聖な雰囲気というやつに、超低音も一役買っているのだ。なぜなら、超低音は人に圧迫感、恐怖感を与えるからだ。神聖な雰囲気というのは人に恐れを抱かせるが、教会の超低音はこれにうってつけの効果音？　になっているというわけ。

クラシックのホールにもこの超低音のノイズはあって、やはり音響効果に一役買っている。したがってクラシックの録音には、この超低音は本来欠くべからざるものなのだが、最近のＣＤはばっさりカットしている。オーディオの世界には100万の法則というのがある。再生周波数の上限と下限をかけた数が100万になるとバランスが良いという一種の経験則だ。ＣＤの再生上限は20KHzだから、この法則によって、下は50KHzで十分というのである。だが、本当にそれでいいのか？　筆者には疑問だ。

ほかにも自然界には超低音の警告というやつがある。南エーゲ海のサントリエ島は火山島で、つねに超低周波の振動がある。ここにくると人は強い不快感を感じ、二日以上は滞在しない。自然が危険を教えてくれているのである。では、紫外線音とでも呼ぶべき超高音もなにか人に影響を与えているのだろうか。以下は天下の朝日新聞に載った記事の要約である。

「アキラ」などの音楽で有名な芸能山城組の組頭。大橋力筑波大応用生物科学系講師の研究によると、20KHz以上の超高音が人間に快感をもたらすということだ。脳波は平安で快感のあるとき低い周波数の波が増え、逆に不安でいらいらしているときは高い周波数の波が増えるという。そこで超高音を聞かせたところ、脳波の周波数分布が平安・快感のパターンを示したと言うことだ。

そこで、人間の環境中にある超高音

わたしの近況

宇宙戦艦ヤマトのＴＶシリーズがビデオで発売になった。アニメブームの原点となった作品だけに、筆者も思い入れひとしおである。購入を決意したが、問題は購入資金だ。

を観測したところ、南方の島インドネシア・バリ島では暗騒音と呼ばれる鳥の鳴き声や木々のざわめきなどが多く、30KHzまでの音が観測された。また、東京の下町荒川区町屋でも、まんべんない音の分布がみられた。ところが、筑波市の公務員宿舎では昼の屋外でも10KHz以上の音は皆無。十階建て鉄筋コンクリート住宅の内部では、どの周波数の音も検出できない無音状態だった。鉄筋住宅の場合、20KHz以上の音は完全に遮断されていた。

以上だが、筆者も親戚が筑波研究学園都市の近くに住んでいるので、何度かあそこには行ったことがある。そのたびに感じた異様な不安感の理由はこれなのかもしれない。INFRASOUND（耳に聞こえない音）の影響は、人間にとってかなり大きいらしい。

インフラ社会

ところで話変わって、最高の忍者とは何か、知っているだろうか。

「姿を見せず、声も聞こえず、臭いもない。これ、すなわち三無忍」

つまり、最高の忍者とはその存在を決してほかの者に知られることがないという。言ってみれば、インフラ忍者である。赤外忍者といってもいい。インフラ化という言葉を広くあてはめて、人間の感覚から物事が遠ざかっていくことと定義すると、筆者が思うに最近世の中しだいにインフラ化していっているようだ。

インフラ化の第一法則は、

「すべてが人の感覚から遠ざかって行く」である。

たとえば、環境汚染ひとつとっても、昔は水質汚濁だ、大気汚染だと目に見えるものが多かった。多摩川の奇形魚などは、環境汚染を人々に訴えるのに視覚効果十分であった。ところが、最近では、CO_2の増加による温室効果や、フロンガスによるオゾン層の破壊など、目に見えないところで汚染が進行していくものが多い。見えないからたいしたことないかというと、大まちがいで大変なことなのである。大事なことはしだいに目の前から消えて行き、知らないところで密かに進む傾向がある。環境汚染のインフラ化である。

都市にとって大事な施設、電気・ガス・水道・通信ネットワークのことを「INFRASTRUCTURE」と呼ぶが、これなんか新しいものほど中を流れるものがわからなくなってくる。水道は中を水が流れるのが見えた。ガスは見えないけど、臭いでわかった。ところが、電気になると電線を切ってみてもわからない。触って感電してみればそれでも電気が流れているなあと実感できた（実験しないように）ところが、電話線となると家に引きこまれているものを触ってみても、感電することはない（繰り返すが実験しないように）。

その電話線にも最近変化が起こった。昔は音声だけだったのが、パソコン通信の普及とともにわけのわからないピーガーというデータが流れるようになったのだ。しだいに人間の感覚から離れていって、しまいには何だかわけのわからないものが流れるようになった。さらに、これが光通信となるともうお手上げである。さらにさらに、このデータというヤツがどんどん暗号化される傾向にある。情報のインフラ化である。

もっと簡単な例をひとつあげよう。手紙をひとつ友人に出すことを考えてみる。筆者は昔だったら、手書きで紙に文字を書いた。ところが、いまではエディターで書いてフロッピーにセーブし、それをネットワークの電子メールで送る。紙に書かれた文字は読むことができるが、フロッピーの文書は読むことができない。情報のインフラ化である。これからどんどん世の中はコンピュータによる情報化社会が進行して行くが、筆者が考えたインフラ化の第二法則によれば、情報はしだいに我我から遠ざかって行くことになるだろう。

しかし、いちばん恐いのは人間のインフラ化である。ちなみに、「INFRA HUMAN」とはイコール類人猿のことである。



Illustration: Hiroshi Fuji

文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ

トリック・トリップ。

ACT・16 不思議・方法論Ⅰ

最近、このエッセーにも読者からの手紙が寄せられるようになった。ミスターマリックの超魔術の話のなかで、私はひとつの予言マジックのやり方を推理した。客が選んだアルファベット文字が、あらかじめ封筒のなかの紙に予言されているというものだった。私は封筒が4方向に開くようになっていて、選ばれた文字によって開ける場所を変え、しかもなかに入っている4枚のなかから目的の1枚を抜き出す、と推理した。これを読んだ福井市の長方博文さんは4ページにわたるマリック超魔術への推理を送ってくれた。その一部を紹介しよう。

「笑っていいとも」で2代目引田天功が出演したとき、1から99までの数字を選ばせて予言で当るというマジックをやっていました。天功曰く「私はマジシャンだからマジック、でも超能力者がやると超能力です」といっていたが、ふたりのやり方はほとんどいっしょ。ちがうところといえば、マリックがアルファベット26文字に対し、天功は99もの選択があることです。封筒のなかにトリックがあるとする先江氏の推理では、99もの選択に対応するのは少し無理があるようです。そこで、私は推理の手がかりとして、ふたりのマジックの共通点を探してみることにしました。

その1：第三者に花を投げさせる。

その2：封筒は開封するまでマジシャンが持っている。

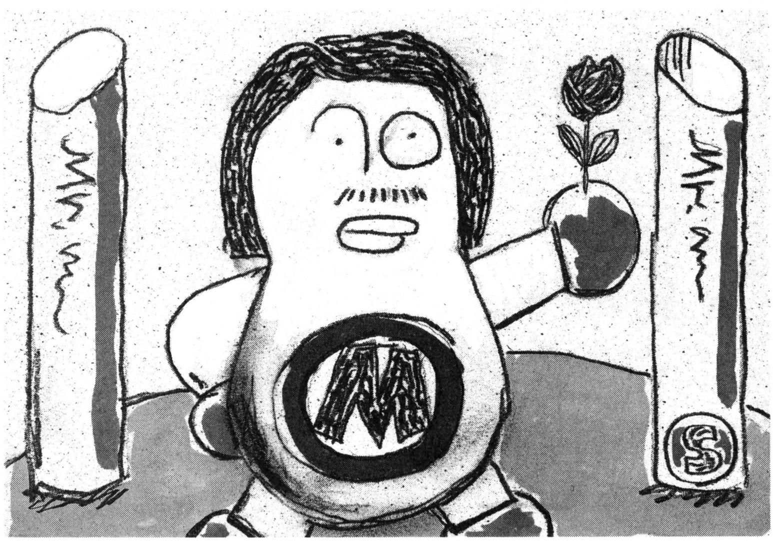
その3：相手の選んだ数字をいわせてから、開封する。

その1はどう見てもトリックに結びつきそうにありません。そこでトリックを仕掛けるには、選ばれた数字を聞いてから、開封するまでの数秒間しかありません。しかし、数秒あれば聞いた数字を書くことはできます。

そこで、封筒のなかの紙がふつうの紙でなかったとします。銀行の預金や引き出しに使われている硫酸紙ならどうでしょう。あれなら封筒の上から爪でなぞるだけで、なかの紙に書くことができます。共演者は文字の書いてある紙には注意を払いますが、抜けがらの封筒には見向きもしません。なかの紙だけではこすっても字は書けないのです。

——というもの。さらに、神戸市の西田英之さんからは、同じような方法をカーボン紙を使って行なう方法を推理して、わざわざ内側にカーボン紙を貼った封筒まで送ってくれた。ふたりともありがとう。

ふたりの推理は当っているかもしれないし、当っていないかもしれないが、長方さんの推理の出発点で、引田天功とミスターマリックの方法が同じであると仮定しているのはミステイク。私の思いつく範囲でこの予言現象を演ずるのに、5種類の異なった原理がある。



Illustration：Skip Tomioka

わたしの近況

発売前に「対戦型テトリス」をプレーする機会があった。これはすごい。達成感が少なかった従来のテトリスに、相手をやっつけるという目標が加わった。ますます売れるぞ、ゲームボーイ。

マジックを科学する

長方さんや西田さんがこのように推理して楽しんだように、マジックには「不思議を見せる」「不思議を見る」という楽しみ方以外に、「不思議を推理する」という楽しみ方もあるわけだ。

マジックの世界の内側にいる私の立場で、「不思議を推理する」という、いいかえれば、マジックの種を論理的に解き明かす、という楽しみを多くの人に教えてしまうことは、マジシャン諸氏からおしかりを受けるかもしれない。だがしかし、マジックというものは、マジックについて知識があればあるほど、おもしろく見ることができるものでもあるのだ。

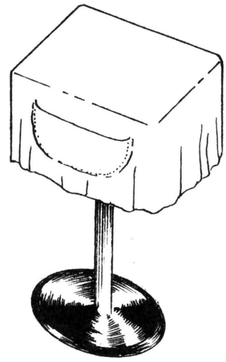
たとえば、鳩を出現させるマジックで、現在世界一とみなされているランス・バートンの'鳩出し'は、専門家が見ても、いつどこから鳩が出てきたのかわからないほど巧妙な手法と磨かれたテクニックで演じられている。ふつうの'鳩出し'の方法を知っているがゆえに、ランス・バートンの'鳩出し'のすばらしさがわかるのである。

しかし、16回も続いているこのエッセーを読んでくれている諸君は、すでにマジックに興味を持っているにちがいない。だから、キミたちにもう少しマジックの奥義を教えてしまった方がマジックの価値を高めることになるかもしれない。と考えて今回からは、マジックの内側に入りこみ、不思議を生み出す手法の科学的なバックグラウンドを語っていきたいと思う。

秘密の隠し場所

マジックでいちばん演じられている不思議現象は、何もないところに物体が出現するというものだろう。何もないのに物が出てくるわけがない。そこで論理的出発点として、物体を隠すことから述べてみよう。

マジシャンの使うテーブルには、秘密の隠し場所があって、そこからひそかに品物を取ったり、品物をそこへひそかに捨てたりする仕掛けがあったりする。そのような仕掛けを'セルバント'と呼んでいる。英語のサーバント（召使）から生れた用語である。

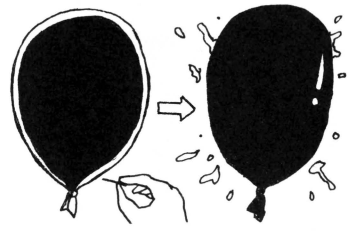


セルバントとしてもっとも原始的な使い方の例をあげるなら、マジシャンは箱や筒などからハンカチやテープをどんどん出現させて、テーブルの上に置いてゆく。そののちに取り出した品物をふたたび取り上げるとき、セルバントからひそかに鳩などをいっしょに取ってきてしまい、ハンカチやテープのなかから鳩を出現させる、なんて使い方がある。このように、隠してある物をひそかに取ってくることを、'スチール'のテクニックと呼んでいる。

品物をスチールしたときに「あっ、何か取ったぞ」と気づかせたらマジックにならないわけだから、そこに心理的な手法がオーバーラップされることになる。上記の例では、テーブルから品物を取るという、表向きの動作を陰で、セルバントから品物をスチールするという動作をダブらせている。この手法を'カモフラージュ'と呼ぶ。

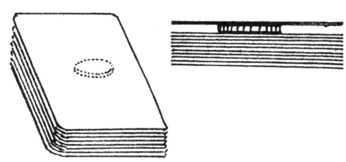
シェルの原理

さて、出現現象においては、カモフラージュという煙幕を張り、セルバントから品物をスチールしてくることで成り立っているものが多いのだが、もっと巧妙なものもある。たとえば、初めから品物がそこにあるのに、そこにないように見せる、という原理である。そのなかでもいちばんポピュラーな'シェルの原理'を紹介しよう。貝殻のように物体を覆うことから、そのように呼ばれている。この原理は、変化現象に使われることが多い。たとえば青い風船の上に赤い風船をダブらせてふくらませる。外側と内側の風船の間に少し隙間があくように。これを針などでつついて外側の風船を割ってやれば、風船が瞬時に赤から青に変化したように見える。

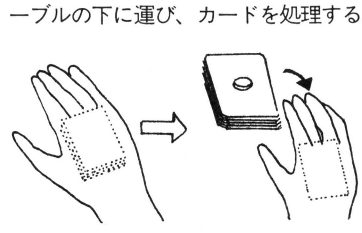


このように、ひとつの物体を表面的に覆う物を'シェル'といい、シェルをある方法でどけてやれば、覆われていた物体が変化したように見えるというものだ。同じ原理を出現現象に使った例で、私が考えた方法を説明しよう。

トランプ1組のいちばん上のカードと2枚目のカードの間に1枚のコインをはさむ。そこまでをどう準備するかは、今回は割愛。あと、右手のひらを唾液で少し湿らせておく。



右手が何も持っていないことをよく見せたのち、手を閉じてトランプの上から押しつける。急激に右手を持ち上げて手前に引くと、いちばん上のカードが手のひらにくっついて持ち上がる。カードがちょうど手のひらに隠れるように行なう。相手から見れば、何もなかったトランプの上に、1枚のコインが出現したように見える。右手はすぐテーブルの下に運び、カードを処理する。



とまあこのように、物を取り去ることによって、物が出現したように見せられるというところがおもしろい。

パンドラボックス　飯島健男

私もゲームで考えた

ACT・16
ペンダこが人面疽になる時間

だれがつけたか“太っ腹・飯島”（デイヴ菅原である。彼はいま何をしているのだろーか）。だれがつけたか“飯島大魔王”（女デイヴ木村、別名・福袋のイボンヌ木村である。彼女はいまも元気な美しいオバ……オネイサンだ）。そーなのです。全国一千万の飯島健男ファンの皆様！　おまっとさんでした。私がついにコンプティークに戻ってきたのです。

誌上から私が姿を消して、はや半年……いやー、短いようで長かったなあ。いろーんなことがあったけれど、まあなにはともあれメデテェもんだ。業界最大の反逆児・飯島健男がこの秋、超ド級のパソゲーを引っさげて復帰するのだから。いまのゲームはどれもこれもつまらんとお嘆きの読者諸兄、喜びなされい。あなたのために、私は働いているのですからね。さて、その問題のゲームとは……これからのコンプを見てちょーだい。お前のことなんざあ見たくねーといわれたって、意地でも登場しちゃうもんね。皆しゃん、どんなゲームか楽しみにしててけろ。

というところで、良く考えりゃこのコーナーは私の雑談コーナーでも業界復帰スクープページでもなかった。そうそう、“私もゲームで考えた”ってタイトルがついてんだよね。でもなあ、1年ぐらい前にすでに1回登場してんだよなあ。もう、そのときに私もゲームで考えちゃったんだよなあ。でももう1回書くことになっちゃったし……うふっ、2回も登場するとは私ってなんて有名人！　そーなのです。飯島大魔王は完全に復活したのです。こりゃ、もうすぐコンプに連載だな！

そーであった。“私もゲームで考えた”なのであった。どうしよう。このままではいつものように、本番なしの前戯だけ男になってしまうではないか。先に結論だけいっておこう。このタイトルで私が思い浮かぶ言葉は、“私はもうゲームのことを考えたくない”である。これだ。

やだよー、仕事したくないよー、疲れたよー、眠たいよー、というのがいまの心境である。私の場合、シナリオづくりがヤマ場をむかえ、最高潮に達するといつもこーなる。書いても書いても終わることのない、果てしなきストーリー、「バカヤロー」という映画があるが、ぜひあのなかに締切に迫られた作家の話を入れてほしい。私が、監督・脚本・出演をしたいぐらいだ。でも、実際にやるとしたら、締切を過ぎてもぜんぜん原稿をあげない作家を待つ編集者の耐える姿が突然怒り爆発！　というほうがおもしろそーだ。

どんどん脱線していく。困ったもんだ。話を本筋に戻そう。そう、その状況下において私はトランス状態におちいる。アッパーパーになる。そして真っ白になり、シナリオ作成が終わる…わけがない。このとき、私はペンだこを見る。モッコリとふくれあがったペンだこがいまにも顔に変化して、恐ろしい人面疽くんよこんにちわ、になってしまったらどうしようと、ひとり身もだえるのだ。その後、朝方にシクシクと泣きながら“ウニせんべい”を食べる。ここまで来れば、もう症状が悪化することはない。後は回復を待つだけ。ウニせんべいによって中和されたモッコリペンだこは、人面疽くんになることを忘れる。私の精神状態は再び落ち着きを取り戻して、「やだよー、仕事したくないよー」を思い出すわけである。

やだよーから、つぎのやだよーまでしめてじつに20時間を要する。これを繰り返し繰り返し行うことにより、飯島健男作品は完成するのだった。

まあ、物書きなんてみんなこんなものだ、とかいったら、ほかの方々に怒られるかもしれない。でもね、結局私のいいたいことは、「もうヤダ、こんなことしたくない！」と感じたときでもキチンと最後までやりとげるヤツこそが、一人前のプロだっていうことなのサ。

わたしの近況

光栄を退社後、ブレイングレイを設立。抜忍伝説・ラストハルマゲドンなどのシナリオを手掛けるが、今年1月に退社。現在ひとりで執筆をしているが、あまりの忙しさにアシスタントを切望中。

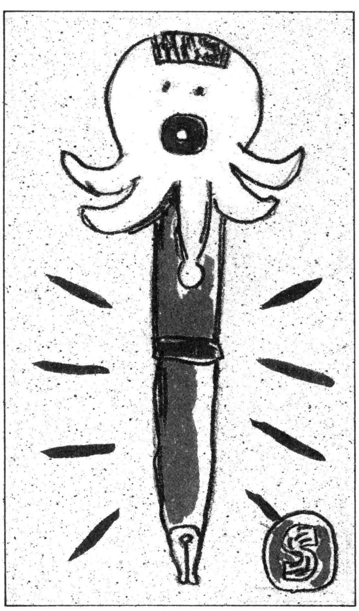
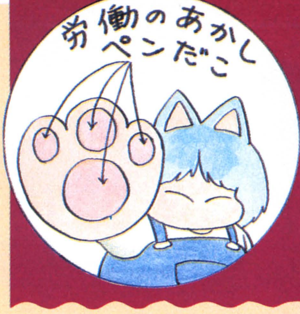


Illustration : Skip Tomioka



福袋
H・C超スペシャル
万田万作・眼力インタビュー
処女女流エロ漫画家
阿宮美亜
福袋班総力企画!!
H・Cバイヤーズガイド
号外 ウヒョヒョよい子タイムス
H・C大プレゼント付クイズ
特報!!『ビデオ・福袋』発売決定だい!
ここをハサミで切ってネ▶
ヴァイオレット
太牙射悪
ナチメルタイプのエスキス
加藤雅基
北関東ボディコン娘
ただいまハート混線中
唯登詩樹
ふたりでエスケープ
SENTIMENTAL PLAYER
亜麻木硅
CHEWING KISS
真倉まいな
DONKEY
気分は少女色
阿宮美亜
ORGASM GIG
INSANE
RIOT
新田真子
さくらんぼ白書
CHERRY STATEMENT
有村しのぶ
妖獣教室
SUPER HORROR PANIC
すさまじい愛と恐怖!!
前田俊夫
美少女グルメ
阿宮美亜
このどんと
ドキドキ白川先生
あだちけん
シン・ツグル
ドッキリ姉妹
阿宮美亜
お元気クリニック4
乾はるか
HARUKA INUI



万田万作眼力インタビュー

処女女流エロ漫画家

阿宮美亜

まったく新しいSMも描きたいんですよ

多くの読者を感動させたという一編の童話。しかし、その作者の人間としての評判が、あまり芳（かんば）しくないことがわかり、作品の評価まで急降下してしまう——。考えてみれば、おかしな話だ。立派な作品を書くために必要なのは人格ではなく、能力のはずである。どんな人間が書こうと、優れた作品は優れているのだ。そして、そのことはつまり、優れた作品＝優れた人格というわけではないことも、示している。

同じことはＨＣについてもいえる。Ｈなマンガを描いているからといって、そのマンガ家までＨというわけではないのだ。そのことを私は、今回の阿宮美亜先生の取材で、改めて痛感した。

新宿から特急で２時間半。神の住む湖といわれる諏訪湖にほど近い住宅地に阿宮先生の住居兼仕事場はあった。周囲を山に囲まれたそこには、私たちが久しく忘れていた静けさがあった。平和でのどかな時間と空間。しかし、その片すみで、青少年の理性を性欲に転化させる、傑作ＨＣの数々が秘密裡に（でもない）製作されているのだ。私たちは、この落差をつくるのが人の想像力なのだと、ある種の感動を覚えつつ、阿宮先生に入れていただいたコーヒーをすすりながら、インタビューに入った。

初めは四コマ

マンガ家になろうとしたキッカケは、何ですか？　やはり小さいときからマンガが好きだった？

「いえ、それが私は、それほどマンガマニアだったわけじゃないんですよ。大学でも漫研だったワケじゃなくて……。ただ、いがらしみきおさんのマンガが好きで、四コマを描いてたんです。そうしたらそのうち、エロマンガのほうがかんたんかな、と思うようになって……。それで、描きはじめたんです。いい加減なヤツなんですね（笑）」

なるほど。で、プロになったキッカケは？

「大学をやめてバイトしてたんです。で、何かほかに生活はないかなと考えているうちに、そうだ、マンガもお金になると思いついたんです。それで、三流劇画誌に持ちこみをしたりしたんです」

表現手段

プロになろうとしたときも、エロマンガでいこうと考えたわけですね？

「当時、いがらしみきおさんが三流劇画誌に描いていたんです。それをよんでいて、一般誌よりもこっちの



阿宮美亜作品リスト



▼『ドッキリ姉妹』　辰巳出版　700円　『気分は少女色』の続編。少女・結花の不幸は続くのであった



▼『美少女グルメ』　東京三世社　700円　「漫画エキサイト号」や「漫画スマッシュ」等に掲載された短編を収録



▼『気分は少女色』　一水社　500円　エロマンガ家の姉を持ったばかりに、不幸の嵐に見舞われる薄幸の少女・結花の物語

 本誌で紹介するＨＣの価格は、すべて税込み価格です。

ほうが表現が自由だなと感じたんですよ。エロの描写については抵抗がありませんでしたから、こっちをやろうとしたんですね」



▲さすが、阿宮先生のお膝元。上諏訪駅のホームには、なんと温泉がある。驚異

つまり、一般誌ではできないことをやりたかったわけですね。それは、どんなことなんですか？

「世間がこうだと思う正義をふりかざす、っていうのが一般誌にはありますよね。ある種の考え方を支持するが風潮になったら、それに反対することはなかなかできない…。たとえば反原発運動みたいなものを茶化したりすると、きっとクレームがあちこちから来ると思うんです。ところが私は、そういう風潮に対してこんな考え方もあるよっていいたくなるタイプなんですね。あまのじゃくな作品をやりたかったんですよ」

エロマンガにはタブーはない？

「そういうことはないです。ゆるやかではありますけど。たとえば○○ネタや××ネタはダメですね。一度選挙の話を描いたときには○○ネタみたいになってしまって、編集さんがだいぶおっかながってました」

エロマンガでは、性描写の制約もいろいろうるさいですよね。阿宮先生には、警察に呼ばれたような経験はありますか？

「一度、スミ塗りの処理のミスで編集さんに呼ばれたことがありますけど、それは編集サイドの問題でしたから、私にはないです」

どういう内容が、一番危ないんですか？

「ハードSMとか、残虐シーンですね。女子高生が監禁されて殺されたなんて事件があってからは、セーラー服の子を犯すっていうのにも、うるさくなってきました。だから、三条友美先生なんかは相当、にらまれているみたいですね」

あの方のSMは、すごいですからね。阿宮先生はSMは？

「規制がなければ、まったく新しいSMを描いてみたいとは思っているんですけど……」

『仁義なき戦い』

描いていていちばん、苦労する点は？

「どうやって、裸を出しながらストーリーをスムーズに進めるか、ですね。私はエロマンガを描いていますが、その内容は単なるエロでない、ドラマをやりたいんです。『仁義なき戦い』ってありますよね。あれはアクション映画なんですけど、じつはキャラクターやドラマがおもしろいんです。それとも同じで、キャラクターやドラマでみせるエロマンガを描きたいんですよ。でも、エロマンガでは全ページの半分には裸を出さなきゃならないんですね。だから更衣室で話の状況説明をして、裸のシーンを稼ぐわけです」



穏やかに、しかし、楽しげに語る阿宮先生。私はそこに、知的な笑いを身上とする先生の作品の本質を見る思いであった。

私たちは、初夏の諏訪を後にした。



◀『北関東ボディコン娘』 東京三世社 750円 群馬県の辺境、吾妻群穂下田村馬死大字崖の下字井殺の物語だ



◀『制服はミルク色』 日本出版社 880円 先月号のウヒョタイでも紹介した、とにかく爆笑の一冊だ

左にあげた５冊の他にも、『感じるとしごろ』（辰巳出版）、『いけない関係』（一水社）、『危険フレンド』（壱番館）『極楽香港小姐』（日本出版社）の４冊が発売されている。ただし、なかには絶版となり、幻の名著となっている本も、残念ながらある。しかし、いずれは豪華ケースに納められた大全集が刊行される日が来るであろう。

間違い HC

星の数ほどあるHC。「ああっ、○○の好きな僕は、どれを買ったらいいんだっ!?」と悩むキミのために、万田万作が、キミのためになるHCを教えよう!!

レズマニア

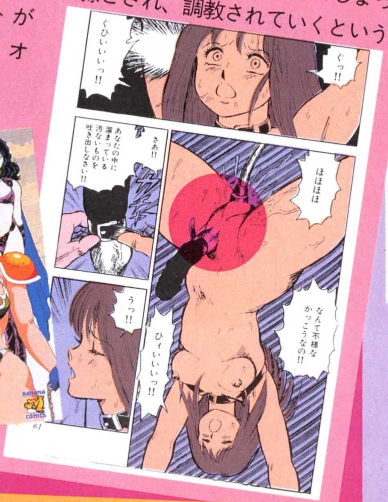




一時、アニパロ同人誌の世界では、随分とホモネタが流行っていたものだ(今でもあるかも知れないが)。描いているのはたいてい、女の子であった。女の子にはどこかに、そーゆーものに対する憧れみたいなものがあるかも知れない。だから逆に、男にはレズビアンへの憧れがある。おお、エスカレーション。そんなレズネタでは「ヴァイオレット」(太牙射悪 大洋図書 800円)が良い。

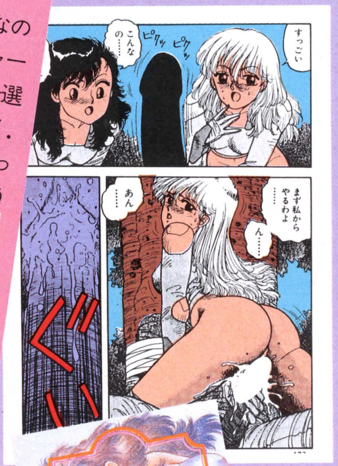
SM

まあ、変態のうちのひとつなのだが、そこはSMというメジャーなジャンル。そのSMマニアのためにも、万田は1冊選んでみた。それが「奴隷戦士マヤ」(このどんと K.コスミック 820円)だ。異世界に紛れこんでしまった女の子が、そこで奴隷とされ、調教されていくというお話。ラストが神々しいのが、オカシイ。





美少女





男なら大なり小なり、美少女マニアであろう。ただどんな女の子をカワイイと思うかで個人差が出てくるわけだ。それが即ち、作家の好みにもなるわけだ。だからマンガの女の子を捕まえて、これが美少女だ、というのも変なのかもしれない。しかし「ただいまハート混戦中」(唯登志樹 白夜書房 980円)に登場する女の子がカワイイというのは、衆目の一致するところだろう。

純愛





エロ、グロ、SM、ロリコン、同性愛、強姦etc。モラルの"モ"の字もないHCの世界に、純愛なんてあったのか？ そうあったのだ。この世には何にでも、例外というものがある。「S」(シン・ツグル 白夜書房 800円)の巻末に掲載されている短編「MOTION」は、HCにあるまじき純愛モノである。ふつうHCでは、たとえ純愛ものであっても、その愛がストレートに表現されることは、まずない。恋する2人の心は屈折し、エロ、グロ、SM…(以下略)に走ってしまう。あるいは、心ない人びとによって愛は引き裂かれ、変態の世界にたたきこまれてしまうのだ。ところが「MOTION」は愛し合う2人が結ばれて、それでおしまいなのだ。この呆気なさが、いまは新鮮だ。とにかく、オススメの1冊だ。

ナシめ選び

グロ、SM、変態、レズビアン、パロディetc…。キミのこだわるジャンルでの、オススメHCは何か!? 答えはすべて、ここにある。安心して、読むがよい!!



グロテスク

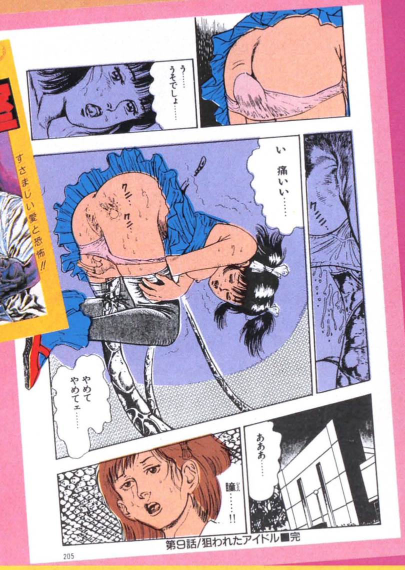
人間の体がグチュグチュメチャメチャにスプラッタしちゃうシーンが大好きだっ、という、私としてはあんまりつきあいたくないキミには「エナメルタイプのエスキス」(加藤雅基　東京三世社　710円)が、おすすめだ。実のところはあんまりHじゃないが、美少女とグロという組み合せという点では、見るべきものがある。ま、そういう作品としては、楳図かずおの「神の左手悪魔の右手」が傑作だが、女の子のかわいさとしては、半ば当然ながら、こちらのほうがヨイ。

モンスター

「くりいむれもん」シリーズをひもとく(?)までもなく、美少女が異世界のとんでもない非常識な怪物になぶられ、犯されるというのはHCに不可欠なパターンである。万田としては、およそ好きになれないパターンであるが、供給があるということは需要があるわけであるから、こーゆーもののファンもまた、多いのだろう。

で、ここでは「妖獣教室」(前田俊夫　ワニマガジン社　800円)を推す。前田俊夫といえば、「うろつき童子」等で有名な、その道の巨匠であり、このへんはB・N(ビッグネーム)に、こだわってみたわけだ、なんといっても絵のうまさが目につく。エロだけでなくグロの面でも、いろいろ工夫されているのも良い。





パロディ

別に全編パロディというわけではないのだが、なつかしの『スケバン刑事』ネタだったので、思わず選んでしまったのが「さくらんぼ白書」(有村しのぶ　辰巳出版　700円)だ。私はあのシリーズのファンであったのだ。南野陽子主演のシリーズにはあの葉山レイコが女子高生の役で出ていたことも知っている。どうだ!





変態

変態HCが好きなキミは、変態だ。そんな変態には「お元気クリニック」(乾はるか　秋田書店　500円)だろう。青年誌に掲載されているがそのH度は抜群。マンガとしての質も高く、ページをめくるほどに変態の世界にのめりこんでいくことができる。登場する女の子も大いに色っぽい。とくに革フェチの描写はリアルというか、凄絶だ。キミは、この変態性についてこれるか!?





日も今日とて肉林肉林いうお話だ。あの『ドッキン美奈子先生』と根本的には同じ。ただ、こっちのほうがシチュエーションとしてはメチャメチャである。話にもうひとひねり欲しいところだが、18歳未満の読者には興奮しやすい内容ではある。

お次は『愛のスクール　Rape＋2πr』。女子高生・日向かおりとBFとのショートストーリーに始まり、話は暴力団の抗争とか、どんどん意外な方向へ進んでいく。まあ、意外な展開という点であの怪作『プレデター』に及ぶべくもないが、こちらは絵柄までシャープになっていくのだ。演出的には射精シーンの多さが目につく。好きな向きには、応えられまい。

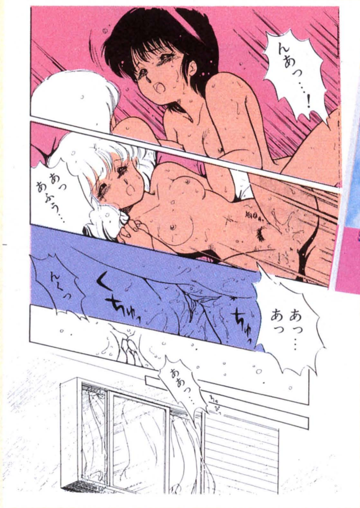




◀▼DONKEY『夏色クレパス少女』　東京三世社　750円

3番目は『夏色クレパス少女』典型的なロリコン好みの絵は、完成度こそあまり高くなく、やや不満が残るものの、およそしそうもない少女のキャラが、男とくんずほぐれつしちゃうというギャップが楽しい。これは『みなさんのおかげです』で宮沢りえがガラガラ声で「見たな〜〜」とか口走るのと同じなのだ。つまり〝あんな可愛い娘が○×△〟というのがヨイわけである。その意味では、結構楽しめる。

『ORGASM GIG（オルガスムギグ）』はバンドがらみの話が多い短編集。女の子はそれなりに描いてあるが、男（とくに中年）は結構、手を抜いて描いているのが楽しい。HCは、これでいいと思う。てきとーに、目だたないように描いておけばいいのだ。内容のほうはというと、話は今イチだがH度は高い、といったところか。





▼亜麻木硅『ふたりでエスケープ』　辰巳出版　800円





▶▲新田真子『RIOT』　久保書店　800円　好評シリーズのPARTⅡ

続いて紹介する『ふたりでエスケープ』は、ころころした女の子がくり広げるレズ話しである。レズには、男は感情移入できないわけだから、万田自身はそれほど好きではないが、好きな者にはたまらないらしい。女の子は十分かわいいから、そういう人には大いにおすすめである。

『RIOT』は、じつはHCではない。しかし新田真子独特のキャラはかわいく、彼女たちが戦う姿は、なかなか色っぽい。

最後は、出ました！　という感じの真倉まいな『CHEWING-KISS（チューイングキッス）』。ストーリー、キャラ、H度とも抜群だ。さすが！という感がある。また、ストーリー全体に流れるおちゃらけた雰囲気も楽しい。ただ、この本には初期作品なのか、やや完成度の低い作品も、若干混じっている。それでも、真倉まいならしさは、充分にもっているが……





▲▶真倉まいな『CHEWING－KISS』松文館　830円

号外

ウヒョヒョよい子タイムス

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

夏だ!! Hだ!! ギラギラの季節!!

今月は編のご厚意により、十分なスペースでHCをドカジャーンと紹介だ。図版も大きくとったから、キミの好みのHCを、心ゆくまで堪能してほしい。これで抜いても、良いのだぞ！

いつもは4冊くらいずつ紹介しているワケだが、今月は一挙に15冊！ 私はこの15冊を都内の某書店で買い求めた。暑い店内で10数冊つみあげられたHCを抱えた私を、ほかの客は奇異な目でみていた。そこにはHCばかり置いているフロアなのだから、みんな目当てはHCなわけだ、だから私のことを変態でも見るような顔でみつめなくてもよさそうなものだが、やはり15冊のHCをいっぺんに買うというのは、異常なことなのだろう。私はたいへん恥ずかしい思いをした。駐車違反で交番に呼ばれ、道行く人びとにじろじろ見られながら油を絞られたときのことを思い出した。あのときもバツが悪かったものだ。

しかし、そんな思いにも耐えられたのは、私に大いなる使命感があるからだ。HCを買いたくても本屋にない地方在住青少年。ビニール袋に阻まれて品定めができず、どのHCを買っていいのか迷っている優柔不断青少年に奉仕するのだという使命感が。この崇高な仕事のために、私は運命に選ばれた。嗚呼、選ばれてあることの恍惚と不安、2つして我にあり！

と、ゆーわけで今月は7冊、いってみよう。折しも季節は夏。少女たちの服は薄くなり、少年たちの妄想は厚くなる時季なのだ。おお、夏こそまさにHの季節！ なんちゃって。秋になったら秋になったで〝秋の夜長はHだぜ。おお、秋こそHの季節〟なんて書くんだろうな。安易といえば安易。しかし仕方ない。



◀天王寺動物園『Rape＋2πr』大洋図書 850円



◀あだちけん『ドキドキ白川先生』東京三世社 750円







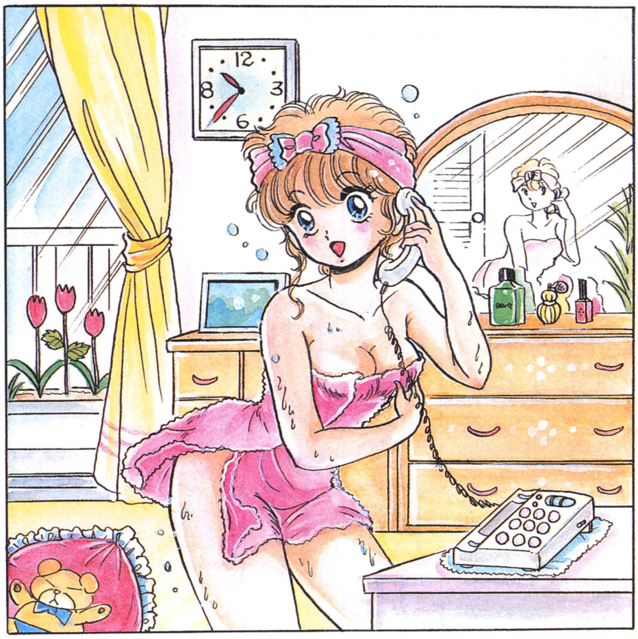
人間は春夏秋冬、Hなのだ。だから新生児の数が季節によって増えたり減ったりすることはないというわけだ。で、今月の一番槍は『ドキドキ白川先生』だ。美人で好色な女教師が生徒たちと、今



▲▶INSANE（インセイン）『ORGASM GIG』大洋図書 850円

プレゼント付

クイズDE H まちがいさがし



〈問題〉左の絵を見て、明らかにおかしいと思うところが何カ所あるか探してください。ドヒョ～！　こりゃカンタンだわな～

〈応募の方法〉官製ハガキに「クイズの答え（何カ所か）と、福袋の感想、おもしろかった記事とつまらなかった記事を各１つずつ、キミの持っているパソコンの機種名」を書き、『コンプティーク編集部・福袋クイズ係』まで送ってください。キミの住所、氏名、年齢、職業も忘れずに！　締め切りは８月７日消印有効です。

≪賞品≫

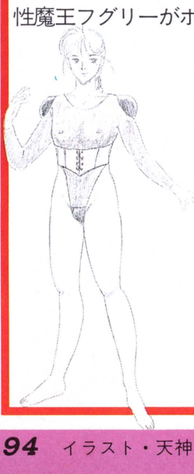
クイズ正解者のなかから抽選で25名様に、阿宮画伯サイン本か、今月号で紹介したＨコミック（１冊）をプレゼントします。ドンドン応募してね！

特報!!『ビデオ福袋』発売決定だい!





なんと諸君!!　毎年年末恒例発表の「ちょっとＨな福袋」増刊本だが、今年はビデオマガジンとなって諸君の前に現れるぞ!!　内容が凄い!!　Ｈコミック、アニメ、パソコンのおいしい情報はモチロン、ＳＦＸのセクシー・スペースファンタジー大コーフン映画がそれらの情報にクロスして入っているのだ。「アンドロレジェンド」（仮題）というこの映画、「サイバーコップ」の技術を使ってＨな内容。性魔王フグリーがホワイト星の姫をさらい、それに立ち向かう王子の戦いという設定は完全に『スターウォーズ』だが、王子を女のコが演じ、しかもコーフンしてくると彼女からは皮膚である服がはがれ、あられもない姿に…というのだからセクシー度期待大だね。王子役にGORO（ゴロー）でのセミヌードが評判の森山ゆかりちゃん、姫役に英知出版から写真集が発売中の柴田葵ちゃんだ。これに怪獣どもが、からむっつーから「帝国の逆襲」のノリを思い出すね。それになんと、ビッグな売りとしてあの大島岳詩先生と戯遊群先生のオリジナル・Ｈアニメも挿入されるっつーからもう見逃せない。発売は９月に東映ビデオからの予定。首長竜で待とう!!





　イラスト・天神里恵／ゲームデザイン・たぐちちから


SPIRITS
今月のスペシャル
今こそ、MD(メガドライブ)に注目!!
©1989 Charlie

MEGA DRIVE

メガドライブ

つぎつぎと新鮮な話題を提供してくれるセガ・メガドライブ。今月は一挙6ページの大特集だ！

今月のSPECIAL ゲーム業界の現況リポート

今こそ、MD(メガドライブ)に注目!!

家庭用ゲーム機初の16ビットマシンとして華々しいデビューを飾ったメガドライブ。発売から8カ月、通信ゲームや新作ラインナップ発表、海外進出など、ここにきてがぜん躍進のきざしが見えてきた。メガドライブの時代はもう目の前!?

PART1 セガ・トップインタビュー

MD構想の核心に!!

ユーザーが、あっと驚く斬新な企画を考えています

——モデムの発売もそろそろということで、いよいよメガドライブが動き出した、というムードですね。

鎌田　当初は7〜8月に発売を予定していたんですが、やはり、出すのならユーザーの期待に応えられる形で出したい、と思いまして。いまの予定だと9〜10月。機能的には完成しているんですがね。価格は1万円以内、と考えています。

——対戦ゲームのほかにも、いろいろと企画が？

鎌田　ええ。かなり思いきったサービスを考えています。最終的には、発表の段階まで待ってもらいたいのですが、期待してもらっていいと思います。

青木　通信を使ったサービス。セガのホストコンピュータとアクセスして新作ゲームをプレイするとか、ネットワークＲＰＧ的なものも考えられます。ただ、それがどこまでニーズのあるものなのかが問題なんです。物理的には可能でも、最終的にはフィールドの問題ですね。

——セガの方から、モデム用のゲームソフト発売の予定は？

鎌田　それは当然、進行しています。

青木　対戦ゲームが主流になっていいものかどうか、考えているんです。モデムでゲームをすると、対戦相手との会話が不可能になりますから、そのへんをどうクリアするか。もう１度考え直そう、ということなんです。

——具体的には？

青木　まだ企画段階なので具体的には言えませんが、あっと驚くようなものが出てくる予定です。

——ＦＤＤなどの周辺機器は？

鎌田　ＦＤＤの開発は終わっていて、市場のニーズに応じて発売を考えてます。いろいろな可能性を持ったハードなので、じっくりと市場をつかんでいきたいですね。



第二研究開発部部長
青木直喜氏

新作RPGを制作進行中。大々的な発表イベントも！

――現状では、まだほかのハードに比べてソフトの数が少ないようですが。
鎌田　夏ごろまでは難しいですが…、9月になればサードパーティのソフトもコンスタントに出てくるし、セガのラインナップも充実してきます。月にセガとサードパーティで、2～3本ずつ出していくようにするつもりです。
――新作ＲＰＧの開発は？
青木　ＲＰＧの場合、安易に発表できないんですよ。完全にメドがたった時点での発表でないと、いろいろな方面に迷惑をかけることになるし。もちろん、進行しているものはありますよ。
鎌田　ミュージックやキャラクターデザインなどを有名な人にやってもらって、近いうちに大々的な記者発表のようなイベントをやる予定でいます。
――『ファンタシースターIII』は？
鎌田　基本的にはつくります。
青木　ユーザーの期待には、応えてあげたいですね。



『テトリス』の発売はとりあえず、未定なんです

――そのほかの新作について、ユーザーの方から「このソフトを出してほしい」という声も多いと思いますが。
青木　『スーパーハングオン』は多かったですね。これは10月に出します。あと『アフターバーナー』もユーザーの期待が大きいようです。これは、あらたに参入した電波新聞社から出ます。
――著作権の件で、発売延期になった『テトリス』についてですが……。
鎌田　今の段階では、未定としか言いようがありません。現在、テンゲンと任天堂がアメリカで裁判中なので、それの結果待ち、です。
――ユーザーの反響は？
鎌田　延期と決まったときは、ほとんど電話が鳴りっぱなしの状態でした。セガとしても、詳しい経過などを発表していないので、いろいろな噂みたいなものが流れているようですね。実際、ウチにもいろいろな声が伝わってきますよ。
青木　まぁ、元々、ウチが業務用で出していまの『テトリス』人気を築きあげたと思うんですけどね。
鎌田　とにかく、許諾や権利などと、いろいろと複雑な事情がからんでますので、慎重にならざるをえません。基本的には、発売に向けて努力しています。
――製品は、あるのですか？
鎌田　ええ。延期が決まったのは発売の数日前ですからね。完全にパッケージに入った形で、すべてありますよ。ただ、はっきりとした結果が出ない以上、社内的にも流すことはできないんです。


コンシューマ事業本部事業部長代理
鎌田繁雄氏

ついにアメリカへ上陸！ホームターミナルを目指す

――メガドライブの海外進出は？
青木　今年の9月からアメリカで「ジェネシス」という名称で販売を開始します。ソフトは同時発売で10種、年内には30種を予定しています。マスターシステムでは、かなりの実績があるヨーロッパでは、市場のニーズをリサーチ中です。
――メガドライブと、まったく同じものですか？
鎌田　いえ、日本のメガドライブとは互換性はありません。
――最後に、メガドライブの今後の方向性について教えてください。
鎌田　最終的には、ひとつのホームターミナルとして。あくまでもメインはゲームですが、十分にハードの機能をいかしたものを考えていきたいですね。





メガドライブ発売から早や9カ月

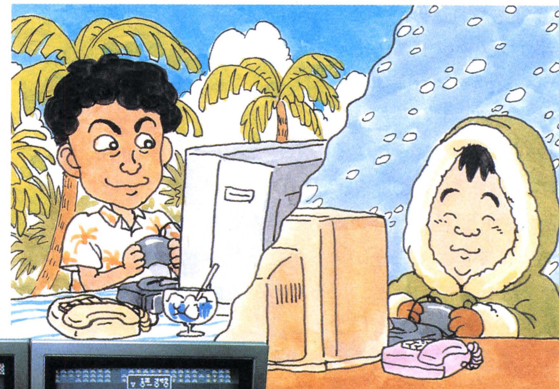
'88年10月	メガドライブ発売
'88年10月	『スペースハリアーII』、『スーパーサンダーブレード』同時発売
'88年11月	『獣王記』発売
'88年12月	メガアダプター発売
'88年12月	『おそ松くん　はちゃめちゃ劇場』発売
'89年2月	『アレックスキッド天空魔城』発売
'89年3月	『ファンタシースターII』発売（約28万本販売）
'89年4月	サードパーティ13社を発表
'89年4月	『スーパーリーグ』発売
'89年4月	『スーパー大戦略』発売
'89年6月	『サンダーフォースIIMD』（テクノソフト）発売

○メガドライブ販売総数、約35万台（4月末現在）

PART2 期待のモデム対応ゲームに迫る!

トゥルルルル……通信ゲーム時代がもうすぐやって来るぞ!

メガドライブを電話回線で結んで、離れた場所で対戦する通信ゲームシステムがついに完成した。まだ発売日は未定だけど、ソフトもすでにできている。いったいどんな遊び方をするのか体験してきたから、しかと教えてあげちゃおう



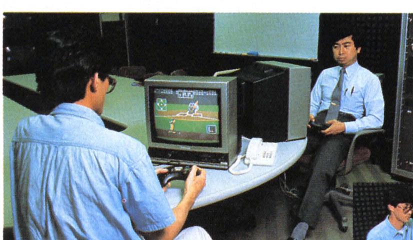
通信ゲームのおもしろさは保証付き?



これまでは「ゲームをする」といったときに2つ方法があった。ほかの人と対戦するか、コンピュータを相手にするかだ。それが通信対戦だと、まったく別な場所で、別な画面を見ながらゲームを進めるのだ。これはまさに、「第3の体験」だよね。

見たところではコンピュータと対戦してるのとなんら変わりないと思うかもしれない。でもプレイすると、この画面の向こうに相手がいる、という信頼感(?)、ライバル意識がじわじわ感じられるのが不思議。となりにいないだけによけい強いんだ。

実際に体験したのはサン電子が開発した野球と麻雀ソフトの2本。どちらも「読みあい」のゲームだったけど、感想としてはトランプやボードゲームに近いと思うね。アクションはないけどカンや作戦を練るってところが大人向き。データのやりとりをしながらゲームを進めるから、通信速度の問題もあって、リアルタイムで遊ぶのはキツイんだって。それだったら手のうちを相手に見せないでやるゲームが当然向いている、という発想なわけだ。まあ電話料金という問題はあるにしろ、これは確実に新しいジャンルの誕生だ。



▲守備側はマウンドから見下ろす画面。つぎの打者をどう攻めるか思案どころ



▶そのころ攻撃側は、すでに狙い球を決めていた。スルドイ!



▲球種は6種。投げると、ちゃんと変化するのがいいね



▲攻撃側画面。流し打ちや長打狙いといった指示もだせる

これがうわさのメガモデムだ!



◀モデム装着状態。白いのがテレホンユニット

◀デザインも色も本体と統一感をもたせてる

見てのとおりメガモデムは名前と反対にとってもコンパクト。これをメガドラの後にガチャンとハメ込み、テレホンユニットを電話の差し込み口に取り付ければ通信準備は完了だ。電話はダイヤル、プッシュホンのどちらでも受けつけるが、配線はソケットみたいなモジュラータイプじゃないとダメ。ちがっていたらNTTに工事してもらおう。

で、肝心のメガモデムの性能だけど発表では「1200BPS全二重方式」の一般的なモデムだそうです。

  イラスト/杉山真理・渡辺天留子

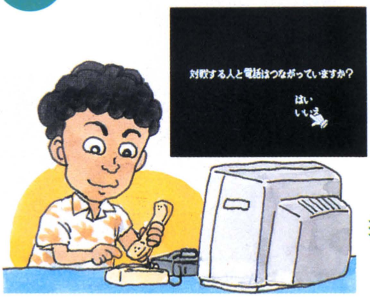
アクセスの仕方はとってもカンタン

通信って聞くといろいろメンドーな操作・手順がありそうだけど、そこはゲームマシン、だれにでもカンタンにできるように単純化されている。どうやってつなげるか再現してみよう。

まずソフトを立ちあげて通信モードを選び、対戦相手先を呼び出す。相手がでたら（このとき向こうもソフトを立ちあげ、通信モード状態になってる）、画面指示に従って、電話を「かけた」方と「かかってきた」方に分かれる。これであとは受話器を置いて通信開始。だまっていてもすぐスタートする。

ね、なーんにも難しくないでしょう。もちろん待ち時間もほとんどないよ。

1 電話をかける



2 相手とつながる



3 受話器を置く



TEL TELスタジアム

●サン電子予価6,500円（税別）

投手と打者のシビアな読みあい

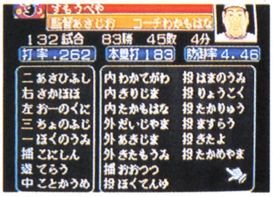
投手と打者の1球1球ずつの攻めあいを再現したSLGタイプの野球ゲーム。球種コースなどを読みあい、それをもとにヒット、外野フライなど、結果をだしていく。

ほかにも、選手エディットモードがあったり、用意されているチームがプロを含めて30球団と盛りだくさんの内容。

通信モード以外にもオープン戦モードがあるからひとりでも遊べる。これは『TEL TELまあじゃん』も同じ。



▲当たった！　と思ったらライナー



▲変なチームもいっぱいあるぞ

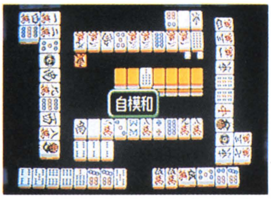
TEL TELまあじゃん

●サン電子予価5,900円（税別）

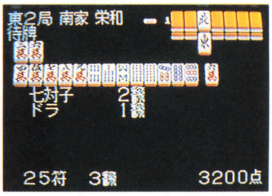
まさに対戦ゲームにぴったり！

自分と通信相手、それにコンピュータがふたり分担当して卓を囲む“ふつう”の4人麻雀ゲームだが、たしかに通信対戦にはぴったりだ。これなら手牌を見られることはないし、リーチなど「読み」の要素もゲームのなかにすでに用意されているからね。

処理スピードは文句なし。あとはコンピュータの強さだが、残念ながらそこまで確かめられなかった。まあ通信でふたりでやれば関係ないか。

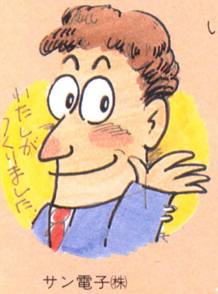


▲鳴きの麻雀で安く上がるのも有効



▲得点集計も自動で手間いらず

「まだまだ、いろんなことができると思います」



サン電子(株)
某開発担当者

いま通信ゲームの開発が進んでいるのはサン電子だけ。いわば業界内で頭ひとつリードしてるわけだけど、これから先はどうするのかを、某担当者に聞いてみた。

「もちろん通信ソフトはこれからも続けていくつもりです。モデムが出ないうちにあんまり大きなことといってもしようがないんですけど（笑）。

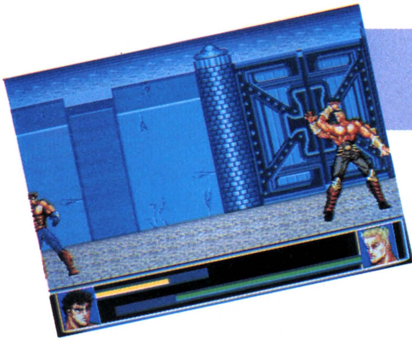
今後ですか、そうですねえ、まだ発表できるものはないんですが、囲碁や将棋は考えてます。定番ですからね。ほかはもう勝手な想像として聞いてほしいんですが、ホストコンピュータを使って、多人数でF-1みたいなレースをやるゲームとか、他国と交渉をくり返して進めていくSLGみたいなものとか。ヤミ取引きや突然の裏切りなんかも通信を使えばできますから。おもしろいゲームになるんじゃないかな。

とにかく、まだまだいろんなことができると思いますよ。ゲームじゃなくてもチケット販売とか、ファミコンでやってますが株情報とか、そういうホーム機能も考えられますしね」

ホントそのとおり。こんな話が実現する日もそんなに遠くないかもね。

PART3 ソフト充実メガドラ新作ラインナップ発表！

いよいよサードパーティが本格的に動き出したゾ！　というワケで、発売予定ソフトをドドーンと発表してしまおう。アーケードやパソコンからの移植が目白押しで、早くプレイしたくて、いまから待ちどおしいのだあっ!!



新世紀末救世主伝説 北斗の拳

●セガ☎03-743-7400／6,000円(税別)

「あたたたたた！」でおなじみの人気コミックが、アクションゲームで登場。スプラッタ顔負けの戦闘シーンと、前作よりグンと多くなった会話モードに注目してね。イベントもいろいろだヨ。



▲会話によるイベントもたくさんあるぞ

人気コミックがメガドライブに登場



▲マップ画面。ルートが選べる

ゲーム名	メーカー	ジャンル	発売日	内　容
ワールドカップサッカー	セガ	SPG	7月頃	同じサッカーゲームでも、メガドラでプレイすればぐっとダイナミックにエキサイト！
大魔界村	セガ	ACT	8月頃	ＡＶも難度も超ハイグレード！　魔物たちを剣と魔法でビシバシ倒すのだ。
マージャンCOP竜	セガ	ETC	9月頃	アーケード版では、竜子という女の子が相手で勝つと服を脱がせていく麻雀ゲームだったけど……。
尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	SPG	9月頃	18ホールをメガドラで回る。どこまでリアルな操作性を味わえるかが気になるね。
スーパーハイドライド	アスミック	RPG	9月末	名作『ハイドライド３』をベースに、さらにグレードアップした内容でお届け！
スーパーハングオン	セガ	RAC	10月頃	話題の『ハングオン』のバージョンアップ版。急加速でカッ飛んで、世界を走破！
TEL TELスタジアム	サン電子	SPG	10月末	オプションの通信システムを使って、離れたユーザー同士でも野球が楽しめちゃう。
TEL TEL麻雀	サン電子	ETC	10月末	こちらは通信システムで対局麻雀。電話代も忘れてハマっちゃいそうでコワイ!?
ランボーIII	セガ	ACT	10月頃	ご存知、筋肉隆々のスーパー戦士〝ランボー〟が主人公のバトルウォーアクションゲーム。
スーパーリアルバスケットボール	セガ	SPG	10月頃	ダンクシュートあり、過激なボディチェックもある超リアルなバスケットゲーム。
カース	マイクロネット	STG	10月末	ＳＦ感覚いっぱいのオリジナルシューティングゲーム。どこまで派手になるか期待したいね。
アトミックロボキッド	トレコ	STG	10月末	ユニークなロボット「ロボキッド」が活躍する、コミカルシューティング。
フォゴットンワールド	セガ	STG	11月頃	『ロストワールド』を移植。名なしの超戦士兄弟が、天帝を討つため戦う！
孔雀王II	セガ	ACT	11月頃	コミック『孔雀王』のアドベンチャーゲーム第２弾。アクションモードはどうなるのかな？
サイオブレード	シグマ商事	AVG	11月末	Ｔ＆Ｅのアドベンチャーゲームの移植。アニメーション処理がどう再現される!?
ソーサリアン	セガ	RPG	12月頃	あまりにも有名なファルコムのRPG。シナリオがいろいろ出ることが予想される。

STG(シューティングゲーム)、ACT(アクションゲーム)、RPG(ロールプレイングゲーム)、SPG(スポーツゲーム)、RAC(レーシングゲーム)、ETC(エトセトラ)、AC＋STG(アクションシューティングゲーム)、AVG(アドベンチャーゲーム)

発売前に注目ソフトをピックアップ!!

大魔界村

あの画面の美しさ、そしてサウンド、鬼の難易度までもそっくり移植されているぞ。
アーサーは魔王ルシファーを倒し、プリンセスを救うことができるか!?



フォゴットンワールド

『ロストワールド』と聞けばピンときた人も多いハズ。そう、アーケードからの移植だ。あのローリングスイッチをどう扱うのかが、興味深々。シルフィーにもまた会える!?



スーパーハングオン

画面はほとんど、アーケード版そのまんま！ アフリカ・アジア・アメリカ・ヨーロッパの４つのコースをすべて制覇できるか!? サウンドもすごく気になるね。



ワールドカップサッカー

メガドライブのグラフィックをフルに生かした、ダイナミックなサッカーゲーム。フィールドのアングルもいろいろと変化に富んでいて、ゲームを熱く盛りあげてくれる！



ゲーム名	メーカー	ジャンル	発売日	内容
スーパー忍	セガ	ACT	12月頃	アーケード版『忍』の移植だが、「スーパー」と名のつくからには、グレードアップに期待!?
ゴールデンアックス	セガ	ACT	12月頃	別名『戦斧』。DEATH＝ADDERを倒すため、3人の戦士が戦うシリアスアクション。
ムーンダンサー	セガ	AVG	12月頃	BEEPに連載していた人気小説のゲーム化。原作をどうゲームにするか楽しみだね。
ニュージーランドストーリー	タイトー	ACT	12月頃	仲間を助けるため、キーウィのティキは冒険の旅に出た！ かわいくてテクニカルなメイズゲーム。
エアーダイバー	アスミック	RPG	12月末	RPGユーザーを満足させるために、ストーリー、ゲーム展開を工夫させたRPG。
火激	KHB	ACT	12月末	謎の「火激軍団」９人を倒せ！ ２等身キャラがなんとなく不気味な格闘ゲーム。
ベビーユニット	東宝	STG	12月末	横スクロールのシューティングゲーム。アーケードからの移植だ。
ギャラクシーフォース	セガ	STG	未定	ファンタジックなスペースシューティング。あのスバラシイＧＭにも期待したい。
パワー・ドリフト	セガ	RAC	未定	立体画面をフルに活用した、過激なバギーレース。メガドラでどこまで再現できるか？
ターボアウトラン	セガ	RAC	未定	アメリカ大横断のキャノンボール・カーレース。パトカーが迫る！ ライバルに負けるな!!
モンスターレア	セガ	AC+STG	未定	『ワンダーボーイ』シリーズの３作目。キャラがかわいい。コミカルアクションシューティングだ。
ゲイン・グランド	セガ	AC+STG	未定	マニア絶賛の戦略シューティング。20人のキャラを使いこなせ！ 奥の深さは保証つき。
ラスト・サバイバー	セガ	ACT	未定	宝物をめぐって、８人の冒険家のサバイバルゲームが始まった。生き残るのはダレ？
フェリオス	ナムコ	ACT	未定	極めつけの美少女が登場し、そのデモ画面に感激した人も多い人気アーケードゲーム。
アフターバーナー	電波新聞社	STG	未定	空中を自由に動き回り、敵機を撃墜していく超人気ＳＴＧ。待望の移植決定だね。
スーパーファンタジーゾーン	サン電子	STG	未定	おなじみ〝オパオパ〟の、コミカルシューティング。なぜかセガではなく、サン電子からの発売。

X68000

オーイ、夏休み前の期末テストがんばってるか
もうすぐ遊べるから元気だして乗り切れよー

おおらかな
スゴロクゲーム

大江戸繁盛記



スタジオパンサー☎03－798－2760／7800円(税別)

さだ吉は今日も行商にはげむのだ

Ｘ68Ｋソフトも数が増えてくると、ＲＰＧとかＡＶＧといったジャンル分けが通用しないゲームがポツポツ現れる。今月はスタートからそれ。ボード上をぐるぐる回って商売する時代ものスゴロクシミュレーションだ。

反物、かんざし、油、食料を止まったマスで売ったり仕入れたりしながら早く町一番の金持ちになったキャラが上り(勝ち)。１～４人までプレイ可能だし、マスの配置をズラすシャッフル機能もあるから、仲間を集めて遊ぶのも楽しいそう。



▲移動中に人と出会ってもイベントが起こる



▲たとえばこの老人はクイズをだしてくる

ゲーム盤



◀黄色ダイスがでると反対回り

止まった先では……

サイコロを使って移動した先のマス目では、商売のほかにも様々なイベントが起こる。アンケートに答えると性格診断して能力値を上げてくれるマスがあるかと思えば、通過しただけで金をとられる税金マスもある。大金が手に入ることもあるけど、どうなるかはまったく運しだいだ。



▲ここに止まると食料の仕入れができるんだ



▲松平の殿様は気前が悪いけど大金持ち



▲丁か半、さあどっちに賭けるか聞いてるぜ



▲うまくお告げがある時に止まると金が入る

アクション



▲墓場に止まるとオバケ退治のアクション開始。かんざしを投げてやっつけろ

アクションHソフトが超リアルに大変身

スターシップランデブー



スキャップトラスト☎03－486－8127／8800円(税別)

脱がせがいのある
敵ボス
3人娘



ビアンカ

▶第1面のエアロック付近にいる。B90W60H90の豊マンなカラダは母性的





キャサリン

▲第2面のボス。クールな顔しても根はとってもH女

ケイト

▶エンジンルームで出会う。気は短いがイクまでが長いぞ

福袋もマッ青だ！

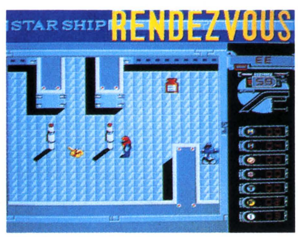
なぜか今月はカタギのソフトが少ないなぁ。2本目はなんとHもの。88版、98版で評価の高かった(？)アクション＆Hゲームの『スターシップランデブー』のロッパー版だ。

「アクションとHのほどよいバランス」といわれたゲーム内容は、まったくといっていいほど変更はされていない。え、それじゃ手抜き移植じゃないかって。そんなことといってるとバチが当るぞ。じつは手間ヒマかけたのは「アクション」じゃなくて、「H」部分だったのだ。

面クリアで現れるボスキャラ娘は、すべてモデルを撮影し、スキャナで取りこんだ超リアルバージョンになっている。とーってもHだから、発売されたらすぐ手に入れようネ。

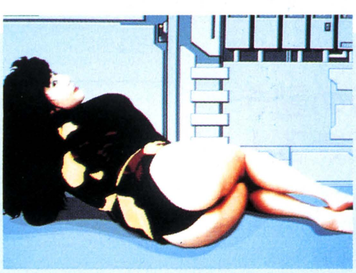


▲落ちている物は犬でも拾っておけ



▲あいかわらず船内は複雑な迷路だ

イカせるまで気を抜いちゃダメ～



ホレ、ホレどうだ、この見事なハダカは。ホントはまだスゲ～って飛び上がっちゃう写真もあるけど、残念ながらここまで。これ以上は福袋で……!?

Hシーンでの脱がし方、イカセ方は同じ。下にある器具を使ってツボを探すんだ。うまくハマれば、写真の娘がウハウハもだえるのが見られるぞ。



エッチ器具はコレ！



▲この表情って、どんな状態のときか想像してみて……

▼おっーと、オッパイのアップ。ここを攻めるんだっ！



私の負けネ



◀最後までイカせると情報をしゃべりだす



有名人が勢揃い
麻雀 最強 武蔵

●コスモスコンピューター☎03-5273-2671／9,800円（税別）

クセを覚える自動学習機能

強豪雀士のプロフィール拝見



阿佐田哲也



▲麻雀放浪記の作者といえばわかるね

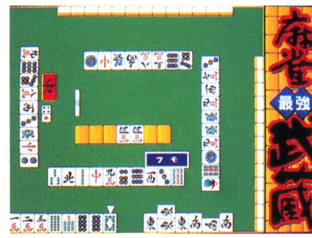
宮本武蔵



▲最強の名人。打ちかたも二刀流!?

いろんな麻雀ソフトを見てきたけれど、自分で「最強」と宣言しちゃうのもめずらしい。でも、それぐらい自信があるんだから、ほかに負けないところがちゃんとあるんだ。

よく「あいつはクセのある打ちかたをする」とかいうけど､牌の切りかた、役の狙いかたには、人の個性というのが出てくるもの。このソフトはそこに目をつけて、打ち手（プレイヤー）のクセを自動的に覚えてしまう学習機能というのがついている。はじめにユーザー登録をしておけば、ゲームをしているうちに「自分」というキャラができあがるわけだ。データは98版と共用できるから、わざとクセ打ちをして交換しあっても楽しめるね。

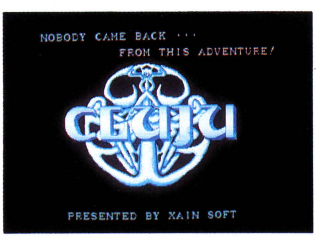


▲テーブルゲームは見やすさが大切

ストーリー重視のアクションアドベンチャー
雪の国クルージュ

●ザインソフト☎0794-31-7453／8,800円（税別）

生まれ変わった新冒険物語



北の地を守る神殿から奪われた「雪の水晶」を悪霊デルドゴーンの手から取り戻すファンタジーゲーム『クルージュ』のX68K専用バージョンが完成した。

変更されたところは、オリジナル･シナリオに加えてイベントが追加されたストーリー、X68機能を生かしたグラフィック、音声合成を使った豊富な効果音といったところ。



▲残念ながら写真はすべて88版。早く新しい画面を見たいよー!!



▲会話シーンではホントにしゃべりだしたりするんだろうか!?

待望の高性能スプライトエディタ
TERAZZO（テラッツオ）

●ハミングバードソフト☎06-315-8255／19,400円（税別）

実際のキャラの動きをチェックできる！

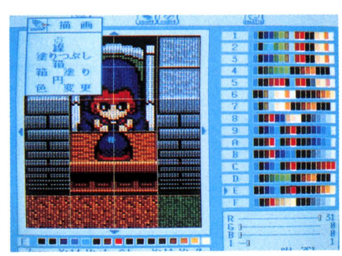


これはゲームにでてくるキャラやマップをつくるときには欠かせないスプライトエディタだ。

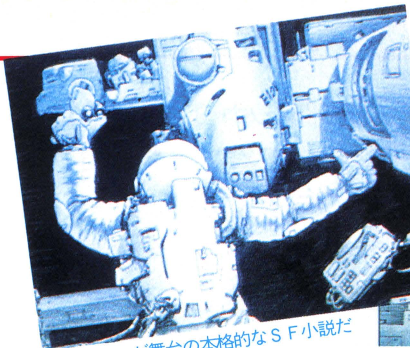
描いたキャラクターでアニメを実行するＳＰエディタ、背景マップを作成するＢＧエディタ、そしてその2つを重ねて、スクロールしながらパターンチェックができるトータルエディタなど、いろいろ便利な機能を備えているからうれしいネ。



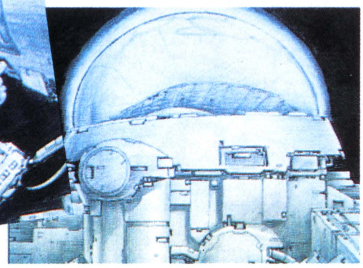
▲ツールで実際につくられたゲームが2本入っている



▲細かい操作もマウスひとつでできるんだ



▲コロニーが舞台の本格的なＳＦ小説だ



▲デッサンタッチのさし絵が物語を盛り上げる

ノベルウエアの新作！

38万キロの虚空(こくう)

A Day In The Life of 2049

●システムサコム☎03-635-7609／予価9,800円(税別)

人工の楽園のベールをはがせ

小説とゲームソフトの合体―ノベルウエアの新作情報が送られてきた。題名は『38万キロの虚空』。こんどは近未来を舞台にしたＳＦストーリーだ。

地球から38万キロ、遠く離れた宇宙空間に浮かぶ巨大な建造物コロニー。本当に人類のためになるものなのか？軍事用に造られたのでは？　それとも何かほかの目的が？　主人公のネットワーク記者相場謙は、さまざまな思惑が入り乱れるこの人類初のコロニーの取材に旅立った。

さていったいどんなことがコロニーで起こるか楽しみだが、資料によるとなんと文字量は文庫本で２冊以上！どうやら壮大なスケールの話が展開するようだ。さらにこんどは、よりノベルウエアらしさを追求したため、プレイヤーの感じかた、とらえかたによって、ストーリーも大きく変わってくるという。まさに〝読ませるソフト〟の本領発揮だ。

このほかの作品としては、まだはっきりとした内容はわからないが『ソウル・アンド・ボディ』がある。うわさによるとＳＦハードボイルドとか。新しいエンタティメントとして開発されたノベルウエアも、いよいよ熟してきて食べごろになってきたかな？

アナログジョイ対応

サンダーブレード

●シャープ☎03-260-1161／価格未定

どけどけ最強ヘリの行進だ！

ＳＰＳへ取材にいったときは、やっと飛ぶぐらいしかできなかったけど、着々と移植は進んでいた。その証拠がこんどのバージョンだ。ね、敵キャラや背景も入ってだいぶゲームらしくなったでしょう。これでもまだ2面までしかできないんだけど、アナログジョイの動きがスムーズに伝わってくるし、ますます完成が待ちどおしくなったのだ。





◀ビルの谷間を低空飛行



◀柱をよけながら射撃

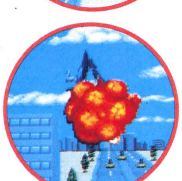


◀2面はオープンへ展開



ドギャ〜

◀敵のミサイルが直撃



ギョへ〜

◀やられパターン2

ピヨピヨキャラが大活躍

ニュージーランドストーリー

●シャープ☎03-260-1161／8,800円(税別)

かわいい姿でバンバンバン

こちらもＳＰＳ追っかけ情報。かわいいヒヨコキャラが、囚われた仲間を救出するために飛んだり跳ねたりのアクションゲーム『ニュージーランドストーリー』が完成まであとちょっとにこぎつけた。

まえに紹介したときは敵キャラ、アイテムなどが入ってなかったが、こんどはもうだいたいのプレイができるようになっている。このまま順調にいけば、この文を読んでるころにはすでに発売されているかもしれないね。なになに、いまプレイしてる途中だって⁉

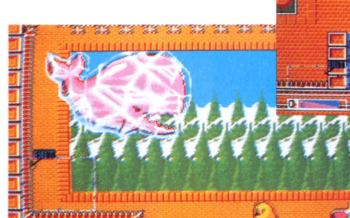




▲面と面の間をつなぐ島マップ



▲水の中ではシュノーケルと水中メガネを装備



◀空飛ぶピンクくじらの弱点はどこか教えてくれ〜

『テトリス』のビデオが発売中止になって、残念なのと同時に腹の立つ私であった……!!



犯罪都市シカゴで連続美女誘拐事件発生！　特捜コンビ「クライムファイターズ」の出動だ。アブナイやつらがたくさん出てくるゾ!!

無法の街をつき進め！

クライムファイターズ

バイオレンスinシカゴ!!　美女たちを救え!!

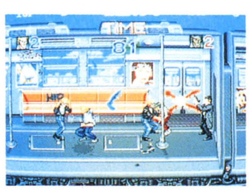
ここは「犯罪都市」シカゴ。といったら当然出てくるのが、マフィアの皆さん(闇の組織！)である。主人公である〝クライムファイターズ〟は、シカゴ市警の特命を受け、誘拐された美女たちを救うため戦うのだ!!──てなワケで、もうおわかりのように、こいつは超ビシバシの格闘ゲームなのだ。



▲各ステージのボスには、なかなかスキが見つからない!!

地下鉄のホームから電車の中・ダウンタウン・建設現場・ビルの屋上・スラム街・港・倉庫の8ステージが、主人公を待ちうけている。そして！敵がまたスゴイ。モヒカンやヤンキーの兄ちゃん（下っぱ）や怪力男などはまだいい、腰をふりながらやってくるゲイのおっさん、ムチをふり回す「女王様とお呼び」ねーちゃん、サカリのついた犬……狂ってるぜ、コイツラ!!そうそう、武器を持っている敵を倒すと、そいつらが落とした武器を拾って使えるのだ。

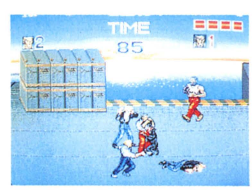
各ステージのボスは、どいつもかなり強い!!　適当に攻撃していては勝てないヤツばかりだ。まさにハードアクションと言っても過言ではないっ!!



▲電車の中。背景の女性の絵はなんと動くのだ



▲バイクが暴走！　火炎ビンが爆発！　ゲイがすり寄る！

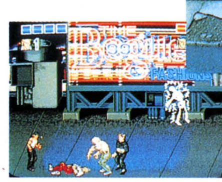


▲ついでに犬もすり寄る！　これもダメージになってしまう

イキなトラップ！

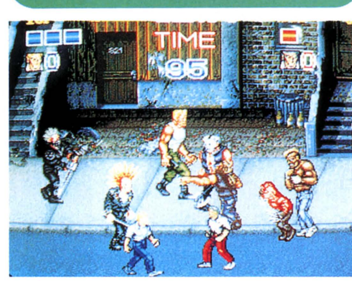
▶クチビルの看板にベロンとナメられるし！　キモチわりー





◀看板にひっかかると、このよーにシビシビするし！

地獄か!?　ウケ狙い!?



▲ボスのオンパレード。勝てる人いるの!?

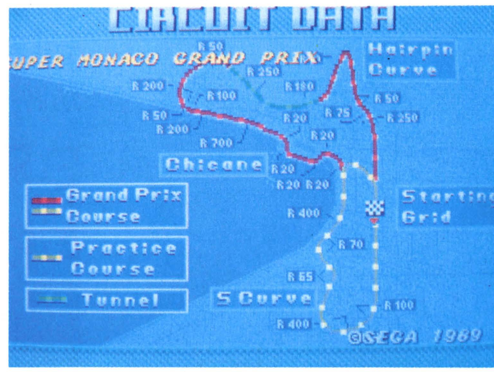


これがF-1！ 激しすぎるぜ、こいつらは!!

スーパーモナコGP

見てればナイス！
遊んでゴージャス!!
クラッシュすればパラダイス!? レーシンググゲームファンなら、やらなきゃ絶対損するぞ!!

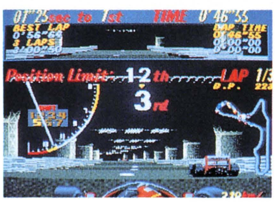
超鮮やかな色使い！

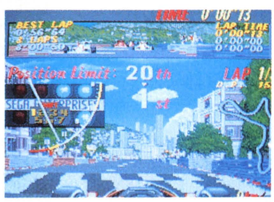


ゲームと呼ぶには超カゲキなカーレース!!

ターボが禁止になってさらに接戦が予想されていた、今年のF-1。それでもマクラーレンの速いこと!! 今年もまたホンダの天下になるのだろうか？

さて、モナコといったらバリバリの市街地コース。コーナリングの際に眼前に迫る壁、トンネル、そして何よりも入り組んだコース上では、ギヤチェンジによる加減速が絶対のテクニックとして要求されてくる。そんなさまざまの要素をすべて味わってしまえるのが、この『スーパーモナコGP』なのだ。


▲トンネルだってちゃんとあるのだ


▲ポールポジションからスタート!!

画面の美しさはスジ金入りのお家芸。コーナリングシーンは『パワドリ』譲りのリアルさで、シートには横Ｇが！ サウンドの迫力まで超リアルだ！

レースは予選＆決勝の２回で競われる。走行中に表示される規定順位より上を常にキープしなきゃならない！ みごと入賞してチェッカーを受けろ!!

山あり谷あり雪あり……ハードなカーレース!!

ダートフォックス

通信機能でエキサイト！

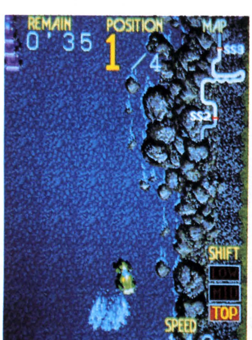
『ファイナルラップ』に続く、ナムコの通信付レースゲームの登場。バトルが再び展開!?

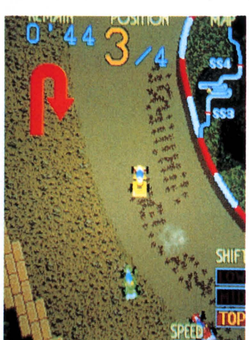

◀レース場から荒地へ。ここからが本番だ

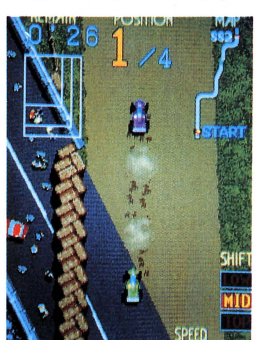
春のＡＯＵで出展されていたこの製品が、ついにゲーセンにお目見えだ。

最大８人まで同時プレイができるこのラリーは、全６ステージ。レース場を出て、野を越え山を越え、規定タイム内に難コースをクリアしていこう。紫色のコンピュータカーは、うまくかわして進め！

友達をさそって、荒野を走り抜けるしかない！ 燃えるぜ、こいつは！


▲川を越える！ 入口と出口のカーブがキツイぞ


▲折りたたんだような形のコース。ヘアピンの連続だ


▲ラフゾーンではハンドルをとられやすいので注意しろ！

たの「ゴメンナサイ！」

申しワケありません！ 先月予告していた「イラストコーナー」は、スペースの都合で今月できなくなってしまったのデス……。来月こそは絶対やりますので!! 題して「ワルキューレ特集!!」

PC ENGINE

ハドソンの新作『ガンヘッド』は初心者からマニアまで楽しめるとってもナイスなSTGだぞ

PCエンジン

ガンヘッド

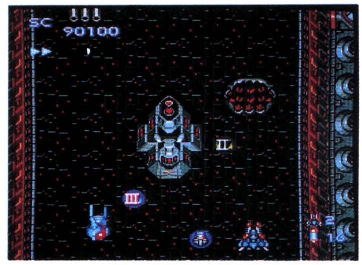
●ハドソン☎03-260-4622／7月7日発売／5,800円(税別)

いま話題の映画『ガンヘッド』とPCエンジンのSTG『ガンヘッド』。観てからヤルか？　ヤッてから観るか？　それが問題だ。

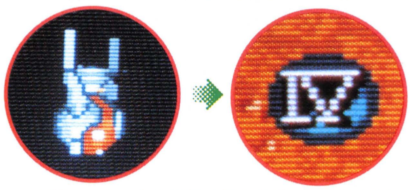


SFX・アクション・ムービーの世界が目の前に…

美しいグラフィックと超高速スクロール、派手な敵キャラが魅力のハイビジュアルＳＴＧ『ガンヘッド』。このゲームの最大のウリは、６段階にレベルアップする４種類の武器と４種類のオプションを使ったパワーアップ・システムだ。破壊力バツグンの武器でバンバン敵をやっつけるのはカイカン。

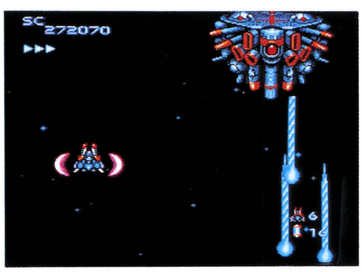


▲アイテムをうまく使うのが攻略のポイント

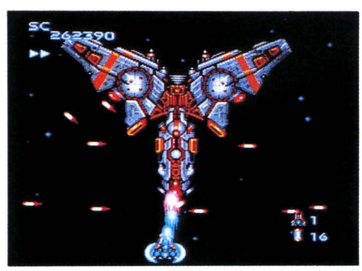

▲敵キャラの中にはアイテムを持っているヤツもいる。そいつらが出てきたら絶対撃とう！

構成もよく考えてあって１～４面は楽勝ペース、５～８面でやや難度アップ、そして各エリアのボスが勢揃いする９面は超ハード、と初心者からマニアまで十分楽しめる親切設計。

ちなみに、ゲームの設定は映画の55年後、つまりオリジナル。映画と同じ設定にしなかったところがニクいね。



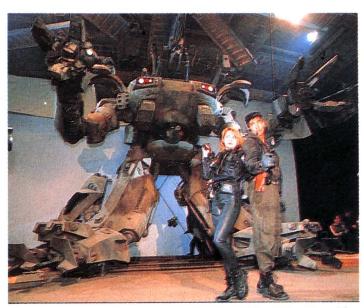
◀エリア2の中ボス・ラブル。真下に向かってビームを撃ってくる



◀エリア1のボス・サンダーブレス。3つに分かれる分身メカだ

7/22公開!!　『ガンヘッド』を観ればプレイももっとアツくなる！

日本初のＳＦＸ・アクション・ムービー『ガンヘッド』(監督・原田真人、特技監督・川北紘一）は、直立型・戦車型・カニ型の３つのタイプに変形する巨大ロボット「ガンヘッド」が太平洋の孤島を支配する巨大コンピュータと対決するお話だ。主演は高嶋政宏とブレンダ・バーキ(美女！)。７月22日から東宝系で全国ロードショー。


▲映画とＰＣエンジンどっちがおもしろい!?

パワーアップがド迫力!! やめられないんです

『ガンヘッド』の最大のウリは、なんといってもパワーアップ・システム。武器はⅠ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳの4種類があり、同じアイテムを取るごとにレベルが1段階ずつ（最高6段階）上がっていく。

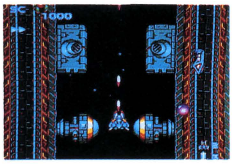
また、オプションもF、M、S、Hの4種類があって、それぞれ特殊な威力を発揮するぞ。ここではそれらを一挙に紹介しちゃうから『ガンヘッド』攻略の参考にしてちょ。敵の弾にあたるとせっかく上げた武器のレベルが下がっちゃうこと、ちがう数字アイテムを取ると武器が変わっちゃうことに注意。

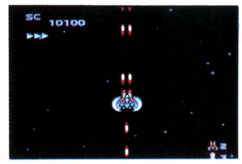
とにかくこのゲームはアイテムをうまく使うのがポイントだよ。

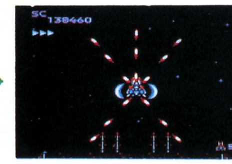
変化に富んだ武器が4種類

Ⅰ フォトン・プラクター

基本的な単発のビーム砲。

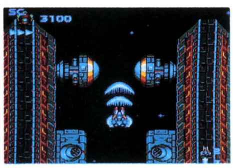

◀最低レベルのままではちょっとツライ


◀後方にも撃てるようになった


◀全開バリバリ！5方向に発射だ

Ⅱ ディスラプト・ウェーブ

広範囲を攻撃できるビーム。

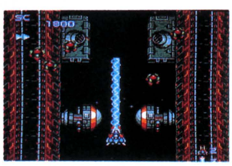

◀単発ビームより使いやすいゾ

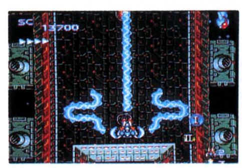

◀3方向に発射だ。でもまだまだ

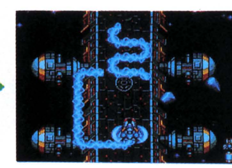

◀ウォリャ〜。最高レベルで大暴れだ！

Ⅲ フィールド・サンダー

強力なレーザービーム。


◀最低レベルでは距離が出ない


◀ビームが自機をガードするぞ

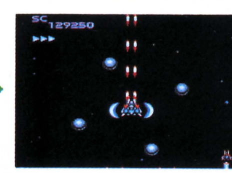

◀レベルが上がると破壊力もスゴイ！

Ⅳ リング・ブラスター

自機の周囲をリングが回る。


◀1個だけだとちょっとサビシイね


◀これもケッコウ役に立つのだ


◀最高レベルのリングの数は4つ

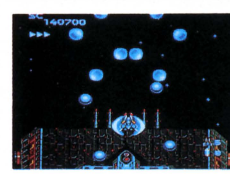
オプションもバッチリ4種類

F フル・ファイヤー

武器がパワーアップするぞ。

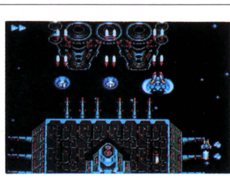

◀Ⅲ＋Fでビームがビュンビュン曲がる


◀Ⅰ＋Fの組み合わせもなかなかイイ


◀Ⅳ＋Fならリングが飛ばせるぞ

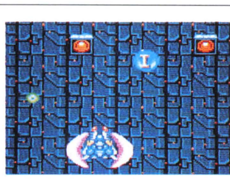
M マルチ・ボディー

分身は最大2個までだ。


◀Mを3個以上取ると分身が無敵状態に

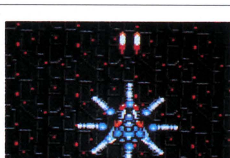
S シールド

強力なバリアで自機を守る。


◀敵の弾を10発くらい防いでくれる

H ホーミング・ミサイル

誘導ミサイルを発射する。


◀レベルが上がれば連射もできるぞ

アイテムを使いこなせ！

▶ジェル

これを取ると数字アイテムを取らずにレベルアップできる。レベル1〜2なら2個、2〜3なら4個、最高レベルにするには16個のジェルが必要だ。


◀特定の敵を破壊すると出現するぞ

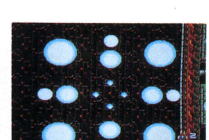
▶全滅アイテム

数字が変わるアイテムを撃ち続けると出現する。画面上の敵が一瞬にして全滅してしまう必殺のアイテムだ。これを取るとやられた場所からコンティニューができる。


◀これが出現するとウレシイ

▶ボム

画面上の敵や弾をすべて消すことができる重要アイテム。ボスキャラにも有効だ。パワーアップ・アイテムを取りまくって数を増やそう。後半面はこれがとっても必要になるぞ。


◀ピンチになったらボムを使え！

Spirits Label
スピリッツ レーベル

ごひいきゲームの攻略に、また単なる娯楽のライブラリーに、ニーズが高まっているゲームビデオ。今回は最新作ビデオ2本をメインに紹介しよう。どちらもオススメ。要チェック!!

ビデオコーナー

あの人気ゲームがビデオで楽しめるぞ

ウイニングラン



ポニーキャニオン／7月21日発売
3,296円

ついに出ましたよ、これ！「どーやったら出るんだよ!?」と騒がれた、2′20″台の世界が、このビデオにバッチリ収録されているぞ。

あの究極ワザ「フェンスにぶつけてヘアピンをクリア！」も、もちろん完ペキ。ウイニングランを見たことのないキミも、これで希望がわいてくるかも!? また、「究極の大道芸」逆走シーンも収録されているのだ。

マージャンギャルズグラフィティ



ポニーキャニオン／7月21日発売
2,884円

うーん……素直に喜んでいいのかはともかくとして、多数のファンからの要望に応えた「麻雀ゲームの美少女ビデオ」が、つっついに出てしまったのだ。

それはまさに禁断の花園。それはゲーセン少年たちのアイドルであり、オジサンたちの……なんかよくわかんないけど、あの〝H″な画面が最後まで見れる!!

また、『ジャンピュータ』に始まるゲームの歴史も収録。

発売中ビデオ赤丸チェック早見表

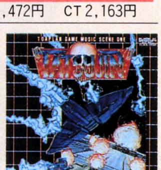
タイトル	メーカー	おススメ度	タイトル	メーカー	おススメ度
タイトー・スーパーシューティング	ポニーキャニオン	★★★★	コナミシューティング・ベスト	ポニーキャニオン	★★★★★
アフターバーナー	アルファ	★★★	ニンジャウォーリアーズ	〃	★★★★
SEGAバイクスペシャル	〃	★★★★	レインボーアイランド	〃	★★★
SEGAスーパーゲーム6	〃	★★★★★	SEGA体感SPECIAL	〃	★★★★
A-JAX	コナミ	★★★	源平討魔伝	ビクター	★★★★★
R-TYPE	ポニーキャニオン	★★★★★	パワードリフト&メガドライブ	ポニーキャニオン	★★★★★
STREET FIGHTER	〃	★★★	コナミ・ベストセレクション	〃	★★★★
魔界村	〃	★★★	カプコン・ゲームシンドローム	〃	★★★★★

NEW DISK INFORMATION

すっかりCDがメインになったレコード業界。でも私はプレーヤーを持ってない！ CDラジカセでいーから欲しい。しくしく……。

東亜プラン〝達人″

●ポリスターレコード　CD2,472円　CT2,163円



シンプルなゲームと、シンプルなサウンド。じつはそう簡単にできないマネなのだ。『TATSUJIN』の面ごとの盛り上がりなどは必聴だね。

ゲームサウンド・デコ

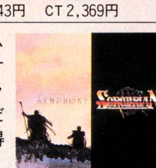
●ポニーキャニオン　CD2,627円　CT2,359円



DECOの最近の作品を集めた1本。個人的には『タイムマシン』(ピンボールだよ) をプッシュ!! 全体的に曲のつくりがシブイのである。

交響曲 SORCERIAN

●キングレコード　CD2,843円　CT2,369円

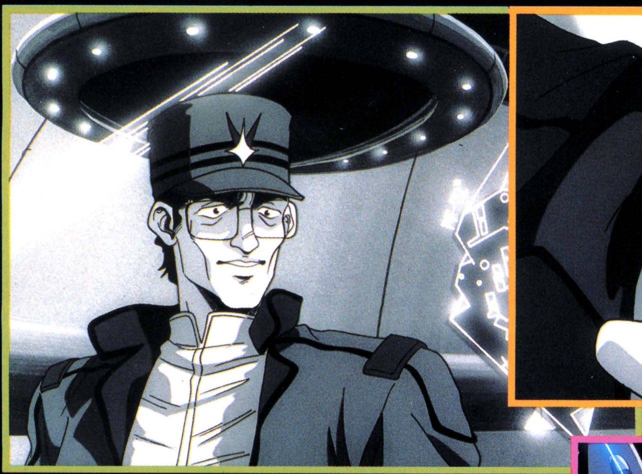
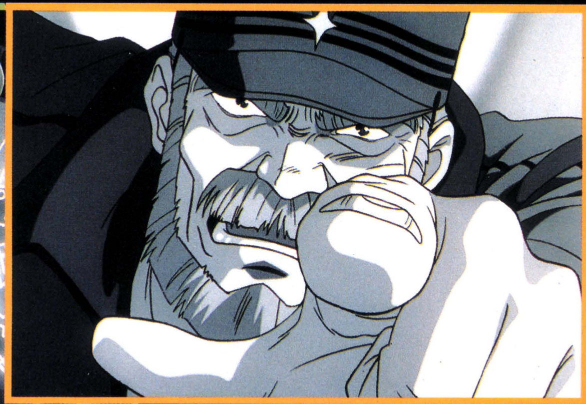
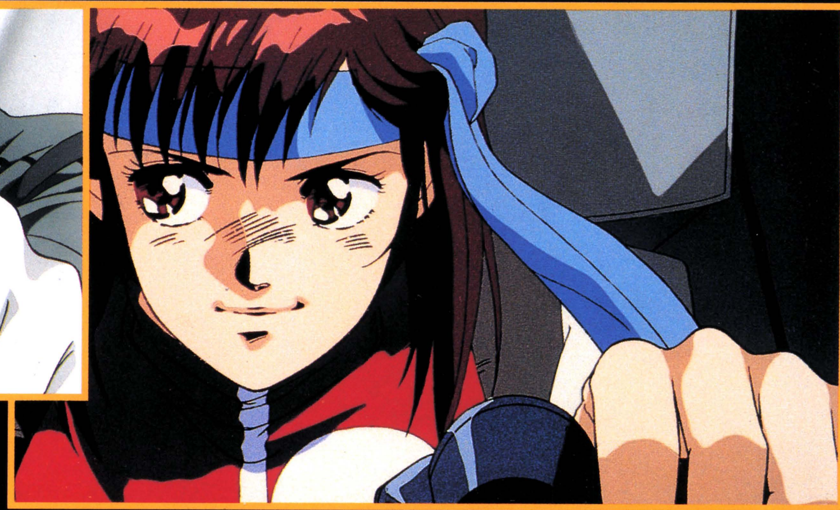
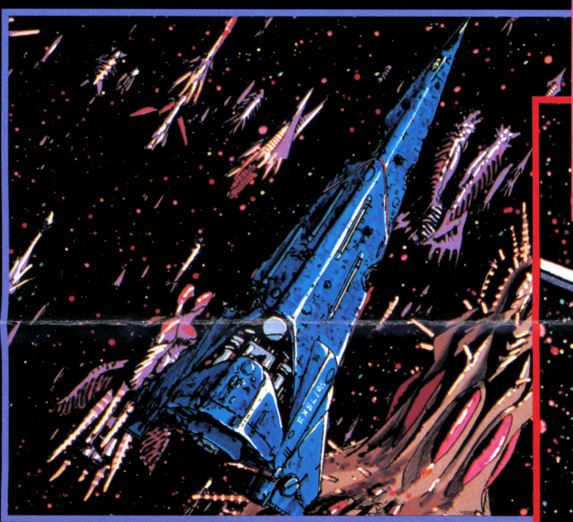
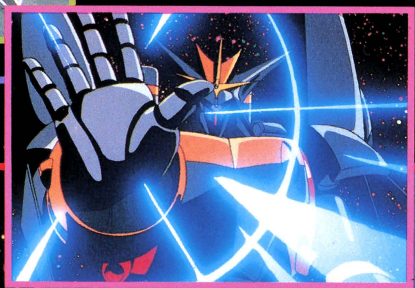
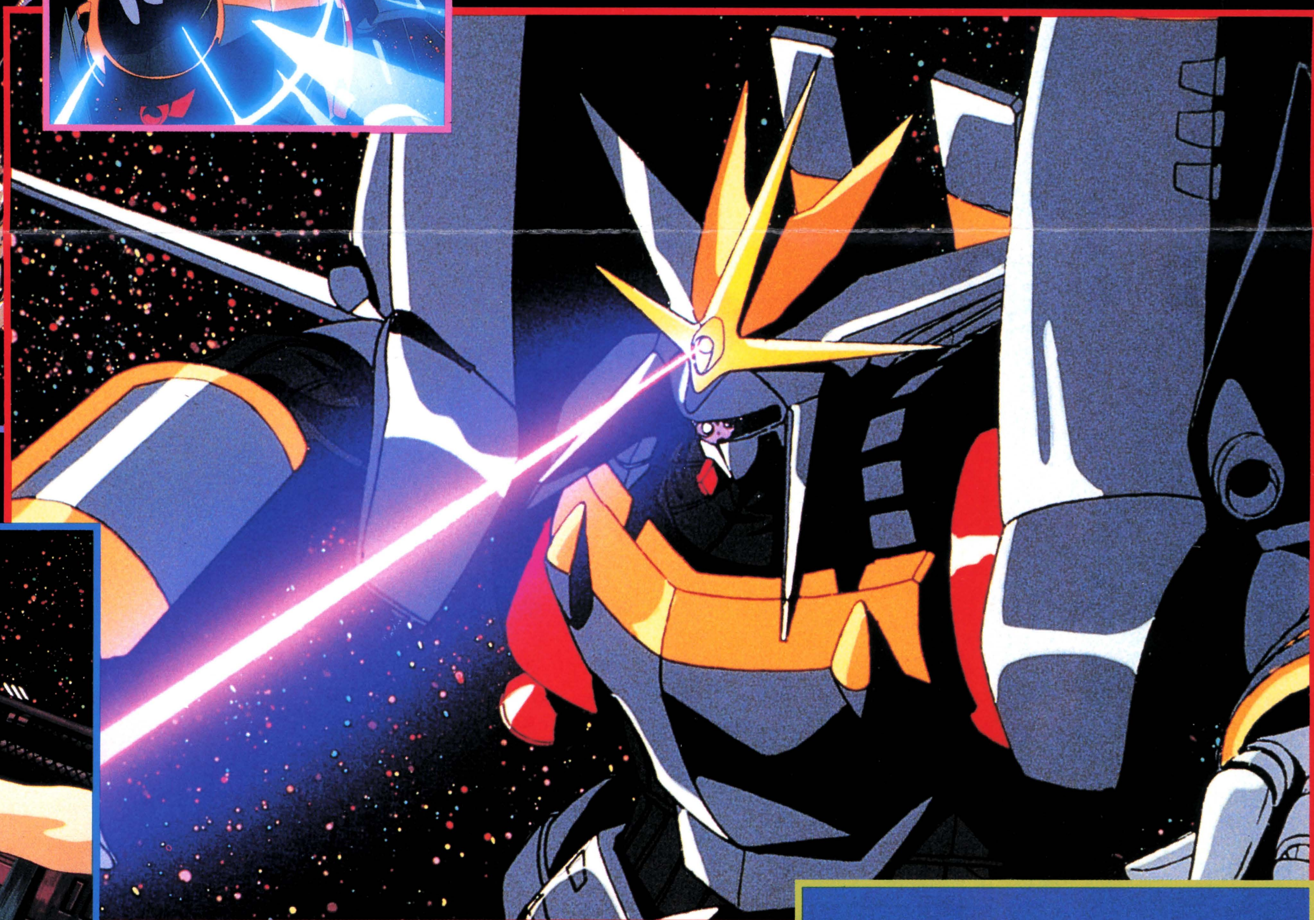


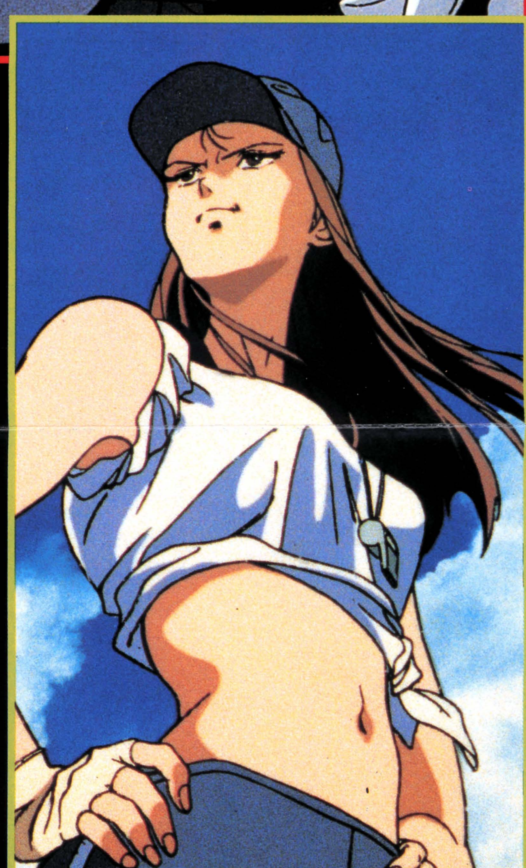
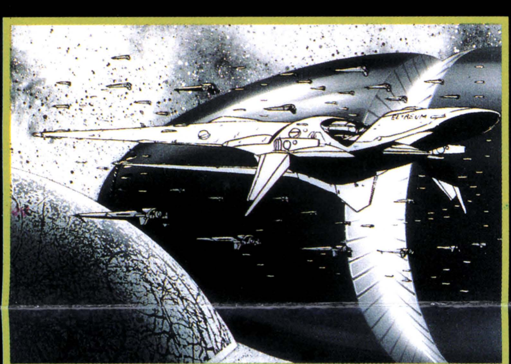
おなじみ〝ファルコムレーベル″から、『ソーサリアン』のオーケストラ版が登場。「このゲームだから、この曲!!」と納得させてくれる。

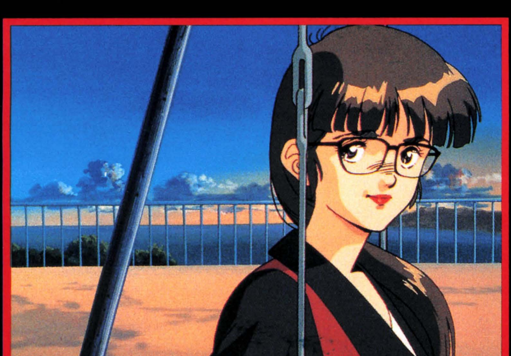
※表示価格は、すべて税込み価格です。


©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989
Hikaru Nishida
COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK
Photo by Youichi iwase Styling by Fueba Fujino Hair & Make-up by Yoshinori Shimohashi Coordinated by Masaaki Tsukada Art Direction by Kazuo Takagi Design by [AR+DA]
西田ひかる

FAREWELL GUNBUSTER

『トップをねらえ！』　いま、さよならのときは来た。7月7日、オリジナルビデオアニメの歴史は終焉をむかえたのだ。最強の物であり最高の物。それが誕生してしまったいま、他のオリジナルビデオになんの存在価値があるというのか？　本誌の読者参加版も最終回をむかえ、この『トップをねらえ！』の世界は、完全に完結するのだ。そして、NeXT GENERATION。新たな物語の胎動が君に聞こえるか。400年後、トップの世界は再びドラマを語り始める！

『さよなら、トップをねらえ！』 vol.3　大好評発売中！
庵野秀明監督作品　COLOR+B&W　60min　STEREO
税抜¥10,140 税込¥10,444　発売／バンダイ　販売／ビクター音産

8
CALENDER

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
7/30	7/31	1	2	3	4	5	6	7	8 コンプティーク発売日	9	10	11 ㊙ファミコン発売日	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26 コミックコンプ発売日
27	28	29	30 ㊙PCエンジン発売日	31	9/1	9/2	9/3	9/4	9/5	9/6	9/7	9/8	9/9

New IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

IDB024

西田ひかる

今月のデータバンクは夏少女・西田ひかるちゃんの登場だ。ひかるちゃんって見ていると本当に「夏」って感じだよね。新曲のタイトルも「Natural Summer days」と夏しちゃってるんだ。それではインタビュー&AVGに行ってみよーっ。



思わずゴックン!?

IDOL DATA「AVG」

IDOL DATA BANK

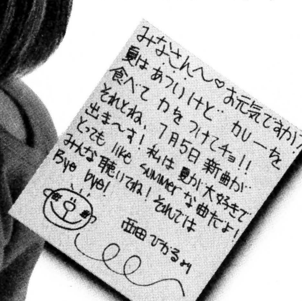
♡IDB024♡

ひかるちゃんは“小麦色の夏娘!!”と呼んでいいほど夏の似合う女の子だ。実際、歌・ドラマ・CMと大活躍だし今月号のアイドルにはぴったりだね。

初ドラマ!! ドッキドキの緊張ものです!!

撮影／岩瀬陽一
スタイリング／藤野笛羽（VOICE）
ヘアメイク／下端吉範（DROP）





新人女優ひかるは胃かいよう寸前？

——デビューして、もう1年だね。

「早かったぁ〜！　いろんなバラエティの番組とかやってたら、あっという間に過ぎちゃったって感じです」

——満足してる？

「う〜ん……、順調すぎて、これで良かったのかな〜なんて思ったりしてます」

——2年めにかける抱負は？

「そうですね。自分がどういう方向に動いていきたいかがわかってきたので、今年はドラマに頑張りたいですね」

——ドラマといえばNHKの人気番組『青春家族』に出てるけど。

「いや〜、緊張してます。ドラマはこれが初めてだから。次の仕事が“これだ”と思うと胃が痛くなるんです。」

——そんなに難しいの？

「いいえ。役柄はやりやすいです。複雑な性格してないんで、初めてのドラマにしては入りやすかったですね。胃にはくるけど楽しくやってます」

——ほかにやってみたいことは？

「やっぱりコンサートですよ！　これが今年の最大の目標ですね」

陶器作りに夢中！ひかるは芸術家!?

——仕事以外でやってみたいことは？

「友だちと一緒にスキーに行きたい！」

——今、夏なんだけど……。

「あっ、そうでした……。でも、スキーがいちばん好きなんですよね」

——なんで？

「滑ってて楽しいし、夜もみんなでワイワイできるでしょ。とにかく、単純であまり考えなくていいからいいんですよ」

——なんか“遊ぶの大好き少女”の典型やな〜……。芸術なんぞに凝ってみる

西田ひかる

INFORMATION

ひかるのレギュラー・インフォメーション！

●レコード●新曲が7月5日に発売になったよ。タイトルは『Natural Summer days』。この曲は『ビオレ洗顔フォーム』のCMで7月の初めからオンエアされてるんだ。

●TV●NHKの『青春家族』に陣内孝則さんの妹・潮木（うしおぎ）育子役で出演中。バラエティではNTV系の『鶴ちゃんのぷっつん5』に、クイズ番組ではフジテレビ系『クイズ！　世にも不思議な逆回転』（金曜夜7:00〜7:30）に出演中。



▶7月5日に発売になった新曲『Natural Summer days』。Track2は『微妙な気持ち』。

●ラジオ●文化放送で日曜日朝10:30〜11:00『真里子とひかるのチャレンジ学園』、FM79.5で月曜朝5:00〜7:00『西田ひかるのGood morning No.1』のパーソナリティをやってるぞ。



●ファンテレホン●ひかるちゃんのファンテレホンは月に2回、ひかるちゃんの最新情報を提供しているぞ。電話番号は東京が☎03-5386-4444、大阪・阿倍野局が☎06-624-4444、大阪・鳳局が☎0722-71-7777。間違い電話に注意。

●ファンクラブ●ひかるちゃんのファンクラブ『ピーカンCLUB』に入会したい人、夏のイベント情報など、ひかるちゃんに関する詳しい情報などはFC☎03-479-8617まで問い合わせてね。

気はないの？
「陶器作りに凝ってますよ。あんまり上手くないけど、どんぶりとかお皿とかを作ってます」
——へえ〜、今度売ってくんない？
「だめです。品物として売るほどの出来ばえじゃないから……。むしろ、もらってくれた人に、逆にお金を払わなきゃいけないくらいですよ」
——もっと上手くなりたい？
「もちろん！　そうしたら、もっと頑張っちゃうと思います！」
——では、最後にメッセージを。
「西田ひかるの大好きな夏がやってきました。そんな好きな季節のなかで頑張るわたしを、どうかみなさん応援してくださいね」



もしも…インタビュー

——もしも、子供のチカンにあったらど〜する？
「なにやってんの！　あっち行きなさいって注意する」
——最近の子供はしたたかでしぶといよ。いつまでも触わり続けるかも。
「そしたら逃げる」
——１回触わるごとに千円とるとか。
「バカなことを言わないでください！」
——じょ、冗談だってば……。ひかるちゃんマジなんだもん。
……もしも、地球最後の日が来たらど〜する？
「お友だちと一緒に集まって仲良く絶滅する」
—仲良く!?　なんやね、それっ？
「ひとりで死ぬのは寂しいですから、やっぱりみんなとワイワイしながら……ねっ」
——“ねっ”じゃないよ。地球最後の日に、なに悠長なこと言ってんのさ。……で、死ぬ場所を選べるとしたら？
「ディズニーランド!!　スペースマウンテンに乗りながら、“これが最後なんだな〜”と、じっくり楽しみます」

PRESENT

ひかるからプレゼント



ミニポーチ（小銭入れ）5名



サイン色紙 10名

さてお待ちかね、ひかるちゃんからのプレゼント。今回はひかるちゃんが選んでくれたミニポーチを5名にプレゼント、サイン色紙は10名にプレゼントだ。プレゼント希望の人は本誌巻末の応募ハガキに欲しい賞品を書いて応募してね。〆切は8月7日だよ。

iDOL Data Bank

ひかるちゃんを知るためにはこのデータバンクが不可欠だ！

IDB No.	IDB024
本名	西田　光（にしだ・ひかる）
ニックネーム	ひかる
生年月日	昭和47年8月16日
星座	獅子座
血液型	O型
出身地	神奈川県
サイズ	身長162cm、体重46kg バスト83cm、ウエスト58cm、ヒップ88cm
出身校	アメリカンスクール在学中
趣味	ファッション、スポーツ
特技	フルート
歌手デビューはいつ？	昭和63年4月6日
ディスコグラフィ	★シングル 『fifteen』（'88.4.6） 『Nice-catch!』（'88.7.21） 『Little Chance』（'88.10.21） 『恋は白いTシャツ』（'89.3.25） ★アルバム 『CLEAR』（'88.12.7）
TVドラマ出演歴	『青春家族』（NHK）
CM出演歴	フルーチェ、花王ビオレU、チップスカンパニー、アメリカンポップコーン
どんな性格	明るくてさっぱりしている
自分の体で好きな所	歯
自分の体できらいな所	足
好きなファッション	ショートパンツ、ズボン、ミニスカート
好きなスポーツ	スキー、水泳、バスケット
好きな動物	ねこ
きらいな動物	へび（まゆ毛がない動物）
好きな音楽	ポップス
好きなアーティスト	マドンナ、久保田利伸、チェッカーズ
好きな食べ物	パスタ
好きな色	グリーン
好きな絵	アンディー・ウォーホールの「マリリン・モンロー」
好きな場所	ディズニーランド
尊敬する人	キング牧師
理想の男の子	思いやりのある人
きらいな男の子	しつこい人
よく見るTV	ドキュメント、サザエさん
好きな映画	栄光のエンブレム、ミッドナイトラン
旅行したい国	イギリス、フランス
占いを信じる？	良ければ信じる
初恋はいつ？	小学1年生
いちばん大切にしている物は？	お友達と家族
愛読書	マーガレット
ライバルは誰？	時間かな
弾ける楽器	フルート、ピアノ
欲しい物	車
キスの経験	ない
チカンにあったことは？	ない
結婚は何歳でしたい？	27歳
コンピュータをどう思う？	むずかしすぎる!!

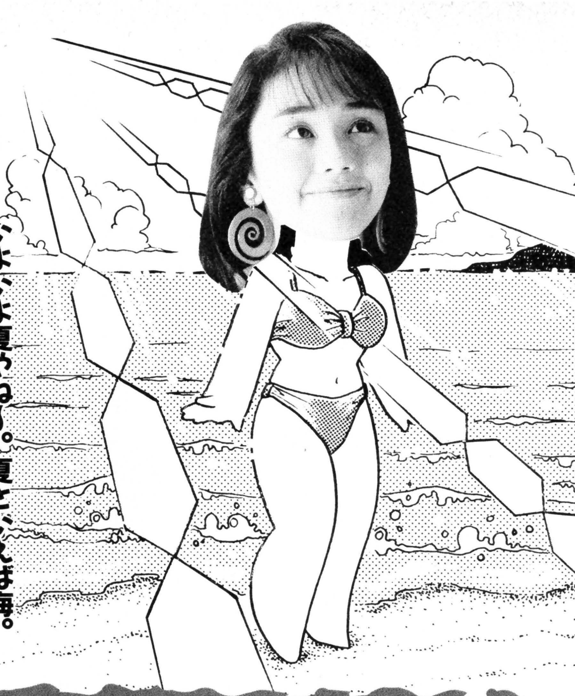
IDOL DATA BANK

IDOL DATA AVG

西田ひかるの渚でドッキリ♥



いよいよ夏やね～。夏といえば海。海といえば水着。今回のAVGは水着の似合う夏娘、西田ひかるちゃんとの渚でデートだ。まっ、頑張ってみちくり!!



START

海へ行くまえにキミの体格チェックを行なう。
●ごくごく普通の体型なら1へ。
●ポヨンポヨンのおデブさんなら7へ。
●ガリガリにやせているのなら9へ。

1

うむ。まずは体格チェックには合格した。おめっとさん。ひかるちゃんに限らず、女の子はやはり普通の体型を好むものだ。今、少々太りぎみな人もやせてる人も、これからの本格的なシーズンをまえに体をしっかり造っておこうよね。さて、いよいよ海へ出かけるわけだが、キミはどこへ行きたい？
●伊豆七島などの離れ島なら5へ。
●高くても沖縄なら16へ。

2

せっかく海に来たのに読書なんて……と思いきや、なんとひかるちゃんは喜んでくれた。「いつも忙しいから、海辺でのんびり本を読むのもいいわ」と言う……。なるほどね、アイドルは自分の時間って少ないから……。さて、本を読むのもいいけど、きれいに日焼けするにはオイルをぬらねば。
●ひかるちゃんにぬらすのなら24へ。
●おそれ多くてそんなことは頼めないのなら21へ。

3

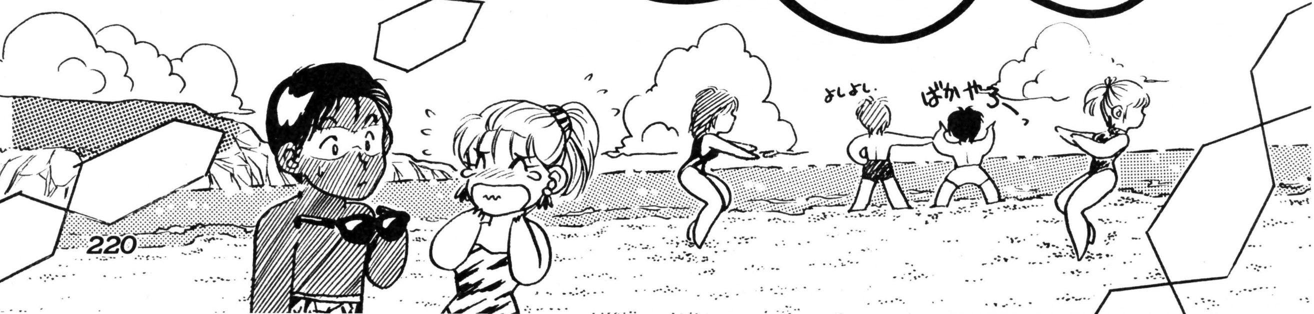
「ひかるちゃん誤解しないで。あの人が声をかけてきたんだから」「そのわりにはニタニタしてたわね」「だって美女でボインなんだもん」「悪かったわね。どうせわたしは……」ひかるちゃんは悔しさでのどがつかえてしまった。「もう知らない！」怒ったひかるちゃんは海へと駆け出して行った。「ひかるちゃん待ってよ～！」キミは後悔するがあとの祭り……。
4へ。

4

キミもあわててひかるちゃんの後を追って海の中へ入っていく。だが、泳ぎのうまいひかるちゃんは怒りのエネルギーでビシバシと先へ進み、さすがのキミも追いつけない……。しかも最悪なことに、突然パンツのゴムが切れてしまった……！
●ひかるちゃんに助けを求めるのなら18へ。
●なんとかしてひとりで泳いで戻るのなら評定㋒へ。

5

キミはひかるちゃんを新島へ連れてった。ナンパっぽい島だけど、ここが初めてだというひかるちゃんは大喜び！　いや～、いい選択をしたね。さて、海を見るやいなや、ひかるちゃんは「泳ごう！」と誘ってきた。
●泳ぐより静かに読書するほうがいいのなら2へ。
●泳げないのに無理してつき合うのなら13へ。
●泳ぎは得意なのでつき合うのなら19へ。



6

「わたし、ジュースを買ってくるわ」ひかるちゃんは売店へと向かった。すると、ひとり残されたキミのもとへ、ハイレグのボイン美女がやってきてモーションをかけてきた。

●話をするのなら10へ。

●無視するのなら11へ。



7

そっか……。キミは浮き輪がいらないぐらいに太っているのか……。だけどさ〜、女の子と海へ行くんなら、やっぱやせたいと思うでしょ？

●たとえムダでも、少しでもやせる努力をしてみるのなら1へ。

●そのままでいいと思うのなら22へ。

8

キミはサーフボートを借りると、さっそうと波乗りをしてみせた。

「キャー！　カッコイイ!!」ひかるちゃんはキミのサーファー姿にぞっこんだ。「どんなもんだい」とＶサインを出すキミに、ひかるちゃんはウインクを送ってくれた。やっりぃ〜!!　12へ。



9

キミはあばら骨で洗濯ができるそうじゃないか。また、飢餓地獄の栄養失調の亡者のポスターのモデルをやったというウワサもあるが……。とにかく、あんまりやせすぎっつーのも男らしさに欠けるからね、もうちょっと肉をつける努力をするよ〜に！

ところで、キミの海水パンツだけど……どういうものを用意する？

●普通の海パンなら1へ。

●「男はフンドシ！」なら22へ。

10

「坊やひとり？」美女はイロッポイ声で言った。

「でへへ……。残念ながら……」キミはニタニタよだれをたらしながら答えた。「なんだ、彼女がいるの……。じゃあ、また今度ね」美女は去って行った。キミはもったいなさそうに彼女を見送る。が、その光景をひかるちゃんに見られてしまった。怖〜い表情でキミをにらんでいるぞっ。なんにもやましいことはないとはいえ、誤解されたのはちと痛い……。

●申し開きをするのなら3へ。

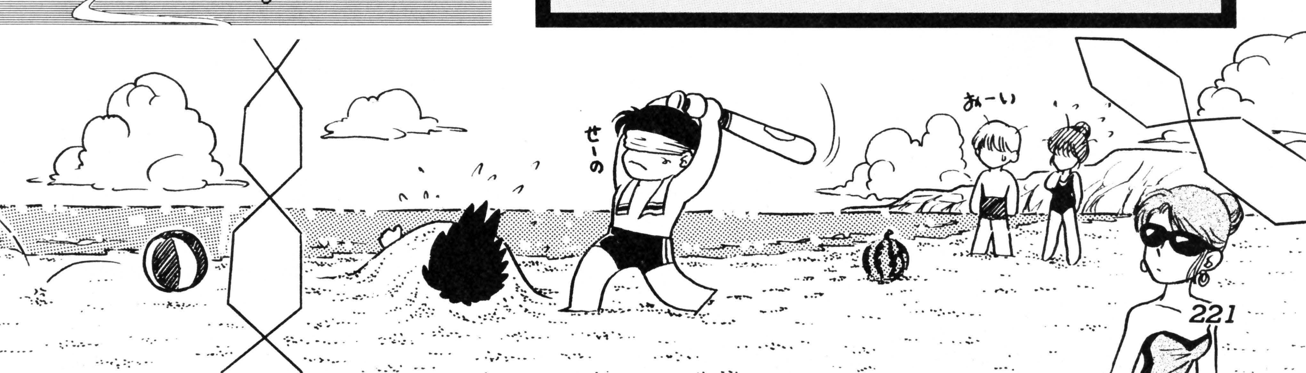
●何も言い訳しないのなら23へ。

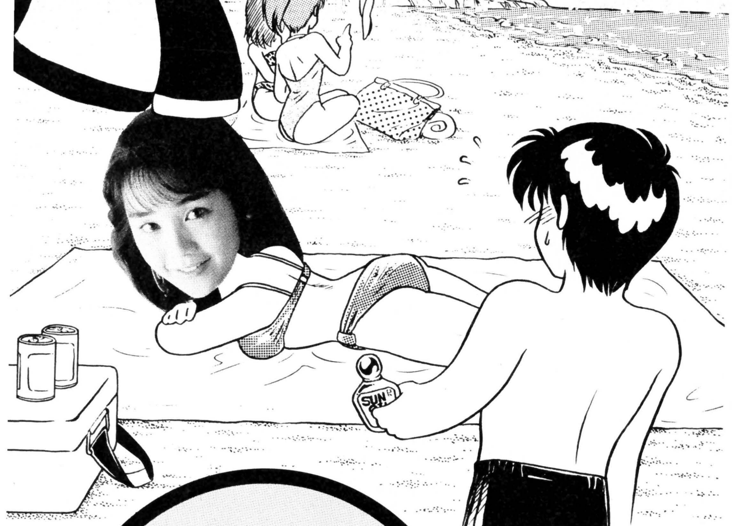
11

キミがなんの反応も示さないものだから、美女はさっさとその場を立ち去って行った。そこへひかるちゃんがジュースを持って帰ってきた。ふたりはそれを一気に飲みほすと、泳ぎに海の中へ入って入った。水深２メートルぐらいのところで、泳いだりじゃれあったりするふたり。しかし、突然ひかるちゃんのビキニのブラが取れてしまった。しかも、魚がそれをくわえて行ってしまって……。

●タオルを取りに戻って行くのなら14へ。

●見るのなら評定㋒へ。





12 さ〜て、海から上がっていよいよ日焼け作戦だ。男たるもの黒くありたいもんね。ましてやひかるちゃんより黒くしなけりゃ立場ってもんがないもんな。で、ふたりは仲良くビーチシートの上に横になったんだけど、このまま焼いたんじゃきたなくなっちまう。やっぱオイルをぬってきれいに焼きたい。でも……、でも「ぬって」と頼むのがなんか恥ずかしいし、「ぬってやる」と言うのはもっと恥ずかしい。公然とひかるちゃんのスベスベお肌に触われるチャンスなんだけど……、なんかおそれ多い気がする。
●勇気を出してぬってあげるのなら15へ。
●恥ずかしくてそんなことはできないのなら21へ。

13 ひかるちゃんは泳ぎが得意だ。キミはどんどん離されていきみじめな立場に陥ってしまう。そのうえ、かなり沖まで来てしまったことにビビリ、気を失っておぼれてしまった……。かっこわりィ〜！　やっぱ泳ぐんじゃなかった。評定㋒へ。

14 バスタオルを持ってきて、ひかるちゃんを見ないようにそれを渡すキミ。ほんとは見たいのだが、ここは我慢のしどころ。でも、そのおかげで、ひかるちゃんはキミの優しさに惚れたみたいだぞ。20へ。



16 キミは見栄を張って沖縄へ連れて行こうとしたが、「わたし、ロケでなんども行ってるから……」と遠慮深く言うひかるちゃん。結局キミは財布の中身と相談して新島へ行くことにした。ところで、新島といえばサーフィンの本場。ひかるちゃんはサーファーを見て、やたら「カッコイイ！」と騒いでいる。さて、キミは……。
●話題を避けるために読書に誘うのなら2へ。
●サーフィンができるのなら8へ。

15 「ひかるちゃん、オイルぬってあげる」「ほんと？　ありがとう」ひかるちゃんは喜んでくれた。いや〜、良かったね〜！ ひととおりぬり終えると、今度はひかるちゃんがぬってくれた。24へ。

17 「ぬわんじゃい！　あの男は⁉」キミは怒りの形相でひかるちゃんに詰めよる。「なんでもないわ。ただ声を掛けられただけよ」「それにしちゃあ楽しそうだったじゃないか！」キミは嫉妬まる出しで怒鳴った。だが、それがかえってひかるちゃんの怒りを買った。「もういい」そう言うとひかるちゃんは海へ駆けて行った。4へ。

18 「ひかるちゃ〜ん！ パンツのゴムが切れた！ 助けて〜‼」ひかるちゃんは一瞬驚いた表情をしたが、すぐにケラケラ笑いながら引き返してきた。「あはは！　ドジね。待ってて。今タオル取ってきてあげるから」ゴムの切れめが怒りの切れめ。こうしてふたりは仲直りできた♡　評定㋐へ。



19 キミとひかるちゃんは、まるで競うかのように沖まで泳いでいった。「やるじゃない♡」泳ぎの得意なひかるちゃんは、キミの泳ぎっぷりに敬意を示した。12へ。

20 やがて、夕暮れとなった。赤い夕陽がふたりを照らし、ロマンチックなムードで満点だぞ。
●優しく肩に手をおくのなら評定㋐へ。
●夕陽に向かって走るのなら評定㋑へ。

構成／竹下ひろし イラスト／羽柴砂忍（ＫＫＦ）

21 ちょっくらもよおしてきたキミは、その場を離れてトイレへと向かった。そして、出すもん出してスッキリした表情で戻ってくると……、ややっ！　ひかるちゃんが見知らぬサーファーと話をしてるじゃないか。サーフィン大好きのひかるちゃんが先に声をかけたのか、はたまたサーファーのほうがナンパしてきたのか……。どっちにしてもひかるちゃんは楽しそうに話をしてる。そのうちサーファーは行ってしまったが……。
●サーファーのことを全然気にしないのなら6へ。
●ひかるちゃんを詰問するのなら17へ。



22 う〜ん。キミのセンスの悪さは天下一品。ポリシーと言ってしまえばそれまでだが、これではひかるちゃんにはちと気に入られないな〜。ほかの女の子はどうか知んないけど、ひかるちゃんにはちょっとね……。END

23 「なんなのあの人？」ひかるちゃんは怒りのこもった低い声で聞いてきた。「知らない人だよ。あの人が声をかけてきたんだ。だけど、ごめん……。ほかの女の人を見てニヤニヤするなんてひかるちゃんに対して失礼なことだよね」キミは深々と頭を下げた。でも、その素直さが効を奏したみたい。ひかるちゃんは怒りの表情から一転して笑顔を浮かべた。「いいの。わたしこそごめんなさい。ちょっとあなたに嫉妬してたみたい……」ふたりは顔を見合わせると同時にゲラゲラと笑い出した。う〜ん、くさいほどの青春風景だ。20へ。

24 ひかるちゃんはかいがいしく、キミの背中にオイルをぬってくれる。う〜！　柔らかいお手々が気色いい！　アイドルにオイルをぬらせるなんて、キミはなんちゅ〜幸せもんだ。それに、はたから見たらまるで恋人同士だ。いやはや、やってくれるじゃないの！　6へ。

※ゲームの結果はど〜だった？　このゲームはひかるちゃんのデータをもとに構成されているんだ。

あ ドッキリ楽しい 夏の海



すっごく楽しい1日だったわ。あなたとだったら、またなんどでも海に行きたい気分です。夏の海って、女の子をすごく開放的な気分にしてくれるから、あなたのように楽しく遊べる人は絶対もてること間違いなしです。今年の夏はいいことあるかもね。

い ふつーふつーの 夏の海



それなりに楽しい1日でした。いや、ほんとはかなり楽しかったんですよ。ただ、最後がね〜……。青春するのも健全でいいんだけど、やっぱり女の子ってロマンチストだから。男の子って照れ屋さんが多いみたいだけど、いざとなったら勇気を出して欲しいですね。

う カックン縁薄い 夏の海



わたしのだ〜い好きな夏が、ちょっぴりクライ思い出になってしまいました。でも、こんなことで落ちこむわたしじゃありません！　もう一度スタートからやり直して、今度こそ最高の海辺のデートにしてください。このままじゃ、なんか寂しいんだもん。……ねっ♡



IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

Natural Summer days

作詞／森雪之丞
作曲／馬飼野康二
編曲／中村　哲
歌　／西田ひかる

```
Natural Summerdays    ﾆｼﾀﾞ ﾋｶﾙ
T115O5L8R8CC<AG8.>D4.R16FFG
E8.D8.CR8CC<AG8.>D4.R16FFGE8.
D8.C4.R4D8.<B-8.>CD2C8.<A8.
B->C2<B-8.G8.AB-8.>C8.DC2R8
CC<AG8.>D4.R16FFGE8.D8.CR8C
C<AG8.>D4.R16FFGE8.D8.C4.R4
D8.<B-8.>C8D2C8.<A8.>GF4.<A>C
<B-B-AB->CDEF1F4.FE-4D-4C4
E-4<A-2>D-4.D-C4<B-4>C8.C8.C2
R8R1F4E4G8.F4R16R8AAGD2G4F+4
A8.G4R16R8B-B-AF8.G4R16F4E4G8.
F4R16R8AAGD2<B-8.>D8.FE8.F8.
GF8.G8.AG2AGAG16AA16GFEF2
$
```

お知らせ
データバンクを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄にあなたのお持ちの機種（88mkII／88SR／88VA／98(2DD)の4シリーズのいずれか）を必ず記入し、口座番号東京8-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円[税込](送料・DISK代)を送金してください。代金は消費税等によるコスト増のため改定させていただきました。

Dream is growing day by day
I'm Falling more in love . . .

＊　素肌に弾ける　不思議な恋の Crystal
Brand-new my love　あなたに見つめられてきらめく
Chu-Chu ナチュラルな Summer days

好きなのに　同じ年令(とし)の男の子じれったくて
逢うたびあなたを　困らせていた
大人びたメイクしたり　生意気な嘘ついたり
素直な自分を　見失いかけてたね

天使にテスト
されてたみたい…

＊＊　素顔のハートで　微笑みあえばOK！
Catch up my love　無理してキスも夜もいらない
Chu-Chu ナチュラルな Summer days



波を打つ緑(あお)い芝生
フィールドに風が見える
知らずに触れてる　肩が素敵ね
目を閉じて探してみて
スタンドのざわめく中
心が重なる　優しい音がするわ

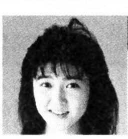
瞳で告げる
言葉があるの…

＊Repeat

背伸びするほど
夢は遠くなる

＊＊Repeat

INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場してくれたアイドル8人の最新情報！



IDB005 生稲晃子

あっこのセカンドLP『日本「生稲」紀行』が8月2日に発売になるぞ。かなり完成度の高いLPになるそうだから楽しみだね。また8月からは坂上香織ちゃんと同じドラマに出演するよ。



IDB007 宮沢りえ

りえちゃんは9月2日に公開される映画『どっちにするの。』に出演するぞ。この映画でのりえちゃんは主役の中山美穂ちゃんの恋のライバル、勝気な女の子役を演じるんだって。



IDB010 レモンエンジェル

ファンと一緒にハワイに行ってきたレモンエンジェル。ツアー中にハワイで撮影してきた写真集『夏的魔女(夏のMAJO)』が富士見書房から7月下旬に発売になるよ。定価2000円(税込)



IDB011 坂上香織

がみちゃんが久々のドラマ出演。フジテレビ系で8月3日から毎週木曜夜8:00～8:54放送の『ゴメンドーかけます』というドラマだ。がみちゃんのウェイトレス姿がカワイイんだ。



IDB016 田山真美子

田山真美子ちゃんの歌手デビューが決定したぞ。CBSソニーから8月21日に『青春のエバーグリーン』という曲でデビューする。8月下旬には全国でのイベントも予定されているぞ。



IDB017 増田未亜

7月16日にコロムビアレコード会議室で未亜ちゃんのFCの結成式が行なわれるぞ。FCに入ってない人も入会金を含め3000円で参加できるよ。詳しくはみあみあ隊☎03-409-8443まで。



IDB019 山中すみか

新曲『なぜ』が7月19日に発売されるすみかちゃん。夏のキャンペーンは7月21日京都、24日福岡、27日広島、28日岡山、29日東京、30日大阪、31日岐阜と名古屋。詳細は03-584-8217まで。



IDB021 河田純子

JUNの新曲は『ステキにわがまま』というタイトルで7月21日に発売。そしてお待ちかね、次号9月号の表紙&アイドルデータバンクは純子ちゃんに決定。楽しみに待っててね。

ひろばのコーナー



TABLE OF CONTENTS

ADMISSION FREE



READERS' TALK GRAPHIC GUERRILLA

今月から新装開店した「ひろばのコーナー」。優秀なイラストを送ってくれた人は、大江戸情報網の殿になるのも夢じゃないってわけ。みんながんばってね！



◀東京都
足場とーるチャン

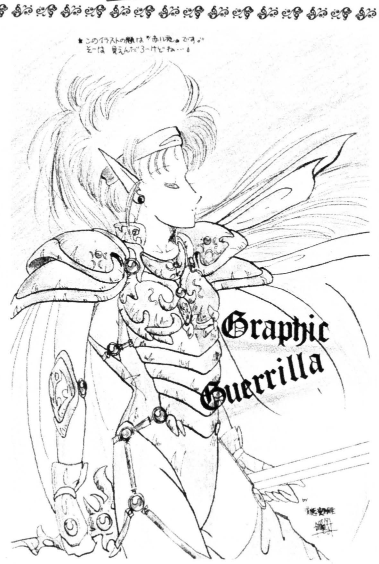
ひろコが高校受験したのは、かれこれ○年前。考えてみると、なかなか充実した1年でした



▶石川県
Ryu-Hey クン

カードゲーム作っちゃうとはすごい。ひろコにも今度見せてくださいね！

＊今月のひろコ賞＊



今月からはじまった『ひろコ賞』初の受賞者は、足場とーるチャンに決定しました。ファンタジックな芸風がとてもすてき。がんばれ！

◀東京都　足場とーるチャン



◀埼玉県
ふるだぬきクン

『ベラボーマン』がお気にいりですか。ふるだぬきクンも最近では、『ふるかぶ』の方になってきたかな？　失礼しました……

from READERS

どぢ話

R ある金曜日のこと。近所で、夕方、火事があり、幸い、ボヤでホッとしていると、その夜、また同じ家で火事が起こった。原因は、1回めが天ぷら油の引火、2回めが煙草の不始末。こういうケースは珍しいので新聞にも載った。「10時間で2度の出火」と。

京都府　川口剛史

H 明るい火事。まるで「一杯のかけそば」のように心が和みます。

R ボクの不幸なできごとを聞いてください。学校の帰りに雨が降ったのだが、自転車に備えつけておいたカサは盗まれていた。さらに、ガードレールのところに自転車を止めてちょっと場所を離れて戻ると、ボクの自転車にはガードレールとおなじ色のペンキがついていた。しかも黒い自転車に白いペンキ。不幸よ、飛んでいけー。

東京都　福永美英

H 不幸ってなぜか続くものなのよね。さらに伝染するらしいし。

R うどん屋で、ボクの前に座っていた人が、七味を入れようとしたが、ふたがはずれて、どんぶりの中に赤い山ができた。その後、ボクは、その人の顔を見ることができなかった。

福岡県　片岡信幸

H 私は、うどんを食べる時、七味ではなく、シナモンをかけてしまったことがあります。

R 友だちのMが、マクドナルドへ行った時のこと。彼はサンキューセットを注文し、「お飲みものは？」と聞かれ、「いりません」と答えていた。
店内は大爆笑。あとで彼に話を聞くと、「のどが乾いてなかったんや」とのことでした。

大阪府　田中偉也

H もらえるものならなんでももらおうとするひろコには耳が痛い話です。

「どぢ話」「キミのまわりのジャンキーなやつ」「The 貧乏話」「ボクの自慢」その他もろもろのおもしろいお便りを大募集中。掲載された人に贈るすばらしいプレゼントもただいま考案中！



◀愛知県
Shige-Noriクン

試験になると部屋の模様替えをしたくなる気持ち、実によくわかる！　私も締め切り前になるとゲームがやりたくなる



▲千葉県
らんとぐらすクン

そうです。梅雨が明ければ、一気に夏に突入です。ひろコも早く海水浴に行きたいなっ



◀埼玉県　しゅりチャン

フランス革命の200年祭みたいなシックな水着。私もこんなの着たいけど



▲東京都
魔翔羅クン

なるほど、苦労のあとがうかがえます。キミは実は魔法が使えるんじゃありませんか？　ひろコは全然、超能力がないの





◀埼玉県
秋山未来チャン

いつもすてきな封筒を送ってくれてありがとう。もったいなくてまだ使っていませんが

▶愛知県
Pixie クン

チクリンは影の主役だよね？

◀大阪府
霧明日クン

ということは、今年いっぱい受験勉強かな？
勉強の合い間に、「グラゲリ」へもお便りくださいね。ひろコはキミを応援しているゾ



キミのまわりのジャンキーなやつ

R 横浜博の帰りにはいった台湾料理屋でのできごと、私は大好物の“豚の角煮どんぶり”を注文した。
待つこと10数分。でて来たのは、ご飯の上に青菜だけがのっかったもの。
角煮をのせるのを忘れたのかと思い、店員にたずねると、「あっ今日は角煮が切れてるんです」といやにきっぱりした答え。私は言い返すことばを忘れ、青菜どんぶりを受けいれたのでした。
伝票には正規の料金が書いてあった。

東京都　木村まりこ

H 見上げた根性です。その店のなまえを教えて！　ぜひ行ってみたい。

R それは生まれてはじめてのできごとでした。弁当の時間、僕は、自分の席でないところで弁当を食べるところだったので、弁当箱のふたをどこへ置こうかと迷っていました。ふと前を見ると、前の席の男がこっちをじっと見ていました。目があったので、彼に「おかして」と頼みました。すると、彼は、「いいとも」と言って、ボクの服のボタンをはずし始めたのです。
あわてて抵抗しましたが、彼の目はマジメでした。

千葉県　依田和之

H ともかく無事で良かったね。でも再び迫られるかもね。

R この前、久しぶりに兄が帰って来た。その兄に、「マリックって100円玉にタバコを通したりしてすごいなあ」と言ったら、「自動車学校の先生もできるぜ」と言っていた。

青森県　角田義久

H ひろコはこの間、そのマリック氏の技をこの目で見ました。



◀兵庫県
高島　大クン

ひろコはこの間、神戸へ行って来ました。2度めなんだけど、ますます気にいりました。新幹線の「しゃぶしゃぶ弁当」がまたおいしくて



◀神奈川県
きょういちクン

すごい構図。女の子がすごくキュートでかわいい。ネームもいれてね

▼埼玉県
夢邪鬼クン

どんな漫画を描いてるの？　詳しく教えて！





◀大阪府
大森鋭貴クン

そう、大阪へも行って来たのだ。もっとも泊まったのは豊中で、堺ではありませんでしたが。たこやきがおいしかった



◀千葉県
亜綺紀クン

実は、私、吉川晃司のことずっと好きだったので、「コンプレックス」の結成は非常にうれしいのです

▲静岡県
麻　機騎クン

真夜中に書いた手紙って妙にセンチメンタルになっちゃうと思わない？　試験はがんばれたかな？





▶岡山県
磯野ゆかりサン

全くです。ひろコは桐島洋子氏の大ファンなの。あんなすてきな旅行ができたらすてきですね

▶埼玉県
ふるだぬきクン

モーターショーで、コンパニオンのお姉さんの写真を撮りまくるクセのある人は、編集部にも大勢います



from READERS

ボクの自慢

R 私たちは、アニメのサークルという暗い所でくっついて夫婦となりました。シュミがおなじなのはよいのですが、現在家にはＰＣ8801ｍｋⅡ、ＭＲ、ＰＣ9801ＵＶⅡ、ファミコン２台、ディスクシステム、セガマスターシステム、ビデオがＶＨＳとβ各１台というほとんどゲーセンのような有様です。ソフトやテープの置き場所にも困るし……。　**千葉県　坂田綾子**

H ぜひ今度、「オタクのお宅」に出演してください！

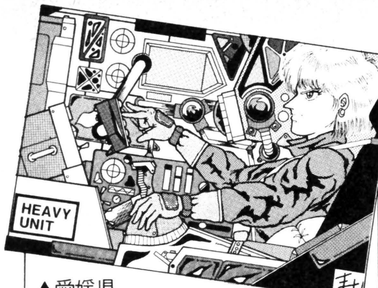
最近、ネタにつまってます。

R 最近、また弟が某雑誌のプレゼントに当選した。以前にも某パソコン番組でプレゼントを当てたわけで……。いーなあ。ボクもなにかに当選したいよー。以上、ツキのない兄貴の嘆きでした。　**大阪府　福井崇仁**

H ひろコも懸賞に当たったためしがありません。ずっと昔、“おもちゃのカンヅメ”が当たっただけです。

R 先日、28歳の姉が結婚しました。父はよほどうれしかったのか、「オレは余興をやる！」と言って、ひとり部屋にこもり、鶴の恩返しのように練習をしていました。当日、父が椿山荘で披露したものは、なんと獅子舞いでした。来賓の人々は下を向いて笑いをこらえ、姉はこれまたまっ赤になって下を向いていました。こんな父がボクはかわいいと思います。　**長野県　山崎　真**

H 私は披露宴のフラダンスを見たことがあります。おじさんたちがズボンの裾をまくり上げて躍っていました。しかし、結婚式にはなにが起こってもフシギじゃないという気がしませんか？



▲愛媛県
檜垣昌秀クン

ものすぐく手のこんだイラスト。並の神経ではできません



▲埼玉県
輝橋竜史クン

ひとり暮らしには慣れたかい？　大変だけど、気楽っていうか、のびのびできるでしょう。



▲広島県
高橋叺狼クン

鉄棒、私も大好きでした。今ではもちろんあまりやることはありませんが……。カーディガンを鉄棒に巻きつけてぐるぐる回るやつ、楽しいよ



▲富山県
Weapon89クン

なんで最後の夏休みになるのかな。
夏休みは誰の上にもやってくると信じて生きてゆきましょう

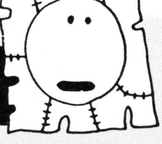


▲新潟県
しんけいしつクン

名まえどおり、神経質に芸を追求しているようだね。その調子でこれからもよろしくね。おたよりもちょうだい



The貧乏話



R ボクは貧乏です。しかし、ボクは、ボクよりも重症の人を知っています。彼の食事はなんと鳥のエサ、金魚のエサ、ドッグフードの繰り返しなのです。でも元気そうです。最近ますます野性的になってきたようです。

宮城県　鎌田光男

H うひょー。すごい。ひろこは夏になると、３食アイスクリームということがあります。

R ボクの友人Mはニュー貧乏である。というのは、ＡＶ機器にはものすごくお金をかけるかわりにほかのもの一切を放棄しているのである。

たとえば、パソコン２台、ＣＤ、ＬＤ、ビデオ３台、でかいテレビ、ソフト数百本持ってるくせに、冷蔵庫も持っていない。むろん服はＴシャツとジーンズとトレーナーの３種の神器。こんな彼の貧乏には、ボクは志の高さを感じる。

東京都　宮本　明

H 私と逆のパターン。私は冷蔵庫は持っているが、ＣＤプレーヤーもパソコンも持っていない。

ビデオを導入したのも人一倍、遅かったの。

今月の懺悔

7月号の本誌120ページのＧＡＭの電話番号がまちがっていました。正しくは(03)736-6879です。読者の皆さん、関係各位の皆さん、失礼いたしました。

次に、150ページの『スタートレーダー』ですが、やり方としては問題ありませんが、機種の表示に問題がありました。ＰＣ8801といっても、ＳＲ、ＦＲ、ＭＲには対応しますが、Ａ、Ｈ、ＶＡ、Ｅ型には対応しません。これらの機種しか持っていなかった皆さん、ごめんなさい。

超感覚比較文化論

今月から何の前ぶれもなく突然始まった「超感覚比較文化論」。タイトルがエラそーでなかなかスゴイが、第1回めはとりあえずファーストフード徹底比較でピューン!!

ファーストフードのメッカといえば、やっぱり学生街である。学生街といえば高田馬場、高田馬場といえば風太郎……。そんなわけで我々「比較文化論隊」は、高田馬場にある全てのファーストフード店を、まるで嫁のアラさがしをする姑のごとく見つけてきたのであった。

まずは王者「マクドナルド」。さすが日本全国どこへ行っても不変の笑顔。客がひっきりなしにやって来て忙しいここ高田馬場店でも、店員さんたちはマニュアルチックな笑顔で対応。それに比べると、他の店は、今イチその笑顔が光り輝いていないと思う。教育制度が徹底していないのかも。新人がバイトで来た時に、「ま、マクドナルド見習ってさ、スマイルよ、スマイル」かなんか、チーフ格の男が言ってそうなカンジ。味だって結局、「マクドナルド」がベースになってるわけで、そう考えると、やっぱ、「マクドナルド」はエライよ、ってことになるのである。



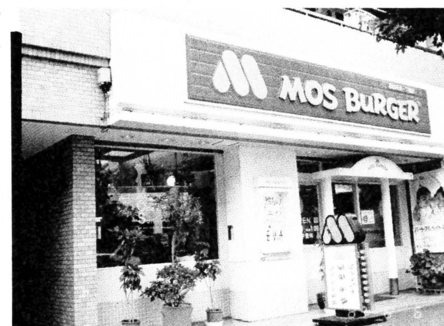
マクドナルド

項目	★	寸評
味	★★★★	可もなく不可もなく、万人向けの味
値段	★★★★	単品だけならまあまあなんだけど
女子店員のルックス	★★★	健康的、という意味じゃ合格である
清潔度	★★★★	20分に1回は客席にそうじに来る
総合評価	★★★★	店内がもう少し落ちつくといいぞ



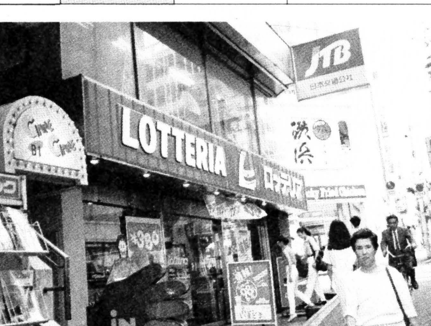
ウェンディーズ

項目	★	寸評
味	★★★★	重たいカンジの本格的な味。イケる
値段	★★	納得はするけど高い気もする
女子店員のルックス	★	態度悪いぞー!!スマイルが皆無!!
清潔度	★★★	問題なし。広い店内が居心地いい
総合評価	★★★	味のみを追求する人におすすめだ



モスバーガー

項目	★	寸評
味	★★★★★	文句なしにいい。種類に特徴もある
値段	★★★	やや高いのは、いたしかたない……
女子店員のルックス	★★	女のコ全員、おでこひっつめててさ
清潔度	★★★★	オシャレでこぢんまり。気持ちいい
総合評価	★★★★	注文してから時間かかるのがナンだ



ロッテリア

項目	★	寸評
味	★★★	全体的に味が濃く不健康だが美味い
値段	★★★★	最近のダンピングはすごいと思う
女子店員のルックス	★★★★★	5店の中じゃピカイチ！ 5つ星!!
清潔度	★★★	ゴミ箱の処理がいまひとつである
総合評価	★★★	女のコの制服はぜひ見ておきたい



ファーストキッチン

項目	★	寸評
味	★★★★	ベーコンエッグバーガー、おいしい
値段	★★★★	とりたてて特徴のない値段設定
女子店員のルックス	★★★★	スコーンとつき抜けたように明るい
清潔度	★★	店が狭く、外の排気ガスがたっぷり
総合評価	★★★	ギトギトした油っぽさにファン多し

小田嶋　隆の •寸評•



英国生まれのロックミュージシャン、イアン・アンダーソンは、ハンバーガーについて、かつてこう言った。

「牛が何を喰ってるか知りたいからって、牛の糞を食べようとは思わない」

なるほど、イギリス人がアメリカについて語る時、その言葉は常に真実だ。

が、私は思う。日本の糞売り娘たちの礼儀正しさは、世界一だ。彼女たちは決して「糞食らえ」と言わない。

なるにはシリーズ

プログラマーになるには



内藤時浩氏
ご存じ『ハイドライド』シリーズのゲームデザイナーだ。明るく気どらない人柄に憧れる人も多い

私には壮大な夢がある。それは自宅に映画館を持ち込むことだ。映画館といっても、75ミリ映写機を持ち込むとか、観客を集めてお金を取るとか、そこまで凝ったことは望まない。単にプライベートで楽しみたいだけなのだ。

画面サイズは120インチ。ドルビーサラウンド対応にするため、スピーカーを10本設置するといった些細な夢だ。

なぜここまでこだわるのかと言えば、最近の映画館の映像や音響のクオリティの貧弱さもさることながら、見ている観客のあまりのマナーの悪さに頭にくるからだ。赤ん坊を連れて映画館に来るんじゃない！　最高の場面で「オギャー」と泣かれた日には、その母親をとっつかまえてブン殴ってやりたい衝動にかられる。缶ジュース飲んだ後、階段に立てて置いとくんじゃねぇ!!　マナーの悪い映画館、「こんなものいらない!!」

●現在のポジション
開発部第一開発室室長。

●仕事がいやになる時
板ばさみになる時。仕事のスケジュール調整がうまくいかない時。天気のいい時。休みたい時。寝たい時。

●どうやってチャンスをつかんだか
面接のときに押しの一手でお偉方を圧倒させる。気迫で迫る。熱意。やる気をみせる。

●今の仕事のオイシイ所
イベントと称して日本全国を回れる。新作ゲームがすぐ楽しめる。

●求人情報●

プログラマーとしてうちに入社するためには、まず全ての物事を論理的に解析できる能力が必要です。物理や数学が得意なだけでは勤まらないと思ってください。アセンブリ言語は最低でも一種類は熟知している必要があります。それでもという方は、総務部河津まで連絡ください。

大江戸裏ワールド

中野豪



INFORMATION

T&Eソフト夏の新作発表会！

T&Eソフト、夏の新作『アンデッドライン』の新作発表&ゲーム大会が、7月15日〜8月3日、全国8カ所で開かれる。メイキングオブやビデオ上映会、プレゼント付ゲーム大会etc、楽しいぞ！　お問い合わせは、(052)773-7770まで。

日本テレネット第2回パソコン通信大博覧会

オリジナルゲーム作りに自信のあるあなた、日本テレネットが主催するコンテストに参加しよう。これはMSX専用パソコン通信のリンクスのネット内のデータ転送でプログラムを送り、ネットワーカーが体感した上で優秀作品を決めるというもの。しめきりは7月31日。最優秀賞には賞金10万円。またリンクスモデムを持ってない人には入会金2000円だけで提供。お問い合わせは☎(075)251-0635。

『ハイスピード・ジェシー』上映

9／5、バップから発売のビデオ『ハイスピード・ジェシー』の上映会が7／23より仙台、東京、札幌、名古屋、大阪、広島、福岡で開催。ティアナには円谷優子。応募の締めきりは7／13〜20。今すぐ(03)234-5711まで！



システムサコムのBGM21曲集！

「SACOM・ベストBGM集Vol. 1」と題された、システムサコムのゲームのBGMのはいったテープが完成した！　音楽担当はもちろんマサ斉藤。

これを10名様にプレゼント。応募方法は235ページを見てね。



EXCITING LIBRARY
★BOOKS REVIEW



「とれたての短歌です。」
俵万智　著
浅井慎平



『サラダ記念日』発売前より「月刊カドカワ」に連載されていたもの。
　瞬間を見逃がさない歌人を、瞬間を予測している写真家がフォローしているような作品集。
　とれたてをそのまま作品にして、それが最も美しいのが短歌で、そして写真なのかもしれない。

▲角川文庫
470円（税込）

緑の猫
W.シェタリー編
E.ブル

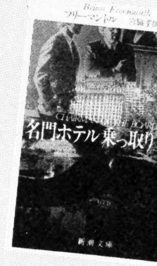


魔法都市ライアヴェックを舞台にしたアンソロジー。
　表題作『緑の猫』は、自殺志願の少女ネリッサが、自殺を教義とする「緑の教団」にはいり、そのための魔法をマスターするまでの物語。どこかの次元に今でも存在するような都市ライアヴェックは不思議な懐かしさを持っているみたい。

▲社会思想社
520円（税込）

名門ホテル乗っ取り工作
フリーマントル著

エヴァンズ名義で発表される作品は、ご存じのとおり、国際経済を扱ったものが多いが、本書もそうである。イギリス人である著者が、アメリカにおける最大のホテルチェーンに賭ける男たちを描いているわけで、やや辛口の経済小説になっている。ネタのおもしろさは抜群だ。



▲新潮文庫
640円（税込）

香港・殺人&買物マップ
赤羽建美著



"魔都"ということばがぴったりの都会、香港。いかがわしくて豪華な街。
　でも当世のＯＬたちにとってはブランド品の天国なのかな？　出版社に勤めるＯＬ４人組が香港へ旅行に行くことになった。彼女たちの目的はお買物。だが、行く先々で奇怪な事件が待ち受けていた。

▲角川文庫
430円（税込）

キリマンジャロ・マシーン
R.ブラッドベリ著



タイムマシンに乗れるとしたら、あなたならどこへ行くだろうか。
　表題作『キリマンジャロ・マシーン』の主人公は、生前のヘミングウェイに会いに行き、彼と共に過去へ行く。
　なぜ彼らはタイムマシンに憧れるのか。
　離別したいのは現在なのか。

▲ハヤカワ文庫
440円（税込）

恋のお守り
W.デ・ラ・メア著

「デ・ラ・メアの前にデ・ラ・メアなし、デ・ラ・メアの後にデ・ラ・メアなし」
　そう。デ・ラ・メアは独自の世界を持った作家である。作品自体がつかみどころがないために、読者に無限の想像力を与えてくれるのである。幻想的なファンタジーである表題作他、９篇の名作が揃っている。



▲ちくま文庫
540円（税込）

先江進がすすめる今年度上半期のNo.1のエキサイティングな小説！最高におもしろいぞ！



イラスト／中村　亮

先江進文庫㉖
裁判長が殺した



◀H・E・ゴールドフラス著
文春文庫　500円（税別）

40 角川文庫と40年

水野　良さんの巻



◀みずのりょう　ご存知、『ロードス島戦記』シリーズの作者。神戸を拠点に日本中を征服した人

僕の場合、小説をいちばん多く読んだ時期は、中学から高校にかけてのあいだだった。もちろん、角川文庫にもずいぶんお世話になっていた。

で、どんな小説を読んでいたかというと、いちばん多かったのはＳＦ。本当は「三島由紀夫さんです」などとかっこをつけてみたいのだけれど、文学にはまったく造詣がない。

ＳＦを読みはじめる前は、たしか太宰治さんの「人間失格」などを読んで感動したという記憶もあるんだけど、どういうふうに感動したのか、今となってはかけらも覚えていない。何回読んでも理解できないところが、すばらしいと思いこんでいたのだろうか。だとしたら、究極のミーハーだね。

で、ＳＦの中でも、日本作家の作品が大好きだった。特に山田正紀さん、平井和正さん、半村良さんらの大ファンだった。

たとえば、山田さんの「神シリーズ」なんかがそう。何度も読み返し、感動しまくった記憶がある。「神狩り」とか「神々の埋葬」なんか、最高に燃える作品だった。

平井さんの作品では、「幻魔大戦」「ウルフガイ・シリーズ」はもちろんのこと、「超革命的中学生集団」とか、「死霊狩り」（全三巻）といったあたりがお気に入りだ。

そして、半村さんの作品では、「伝奇シリーズ」。あたりはずれが大きかったシリーズだと記憶しているけど、「平家伝説」「黄金伝説」あたりは今でも強く印象に残っている。

ようするに難しい作品よりも、手放しに楽しめる作品が好きだったみたいだ。特に中学、高校の頃は、作品世界に純粋にのめりこむことができるから、前述の作品を読んで得た感動が、僕の中で血となり、肉となっているのは間違いがないはずだ。そして、今、僕が小説を書いているのも、これらの本から得た感動が忘れられなかったからだと思っている。

ひとつの感動が次の世代に伝わり、新たな感動を生んでいく。月並みな言葉だけど、これこそ小説のすばらしさだと思う。そして、そういった作品を書いてみたいというのが、僕の永遠の目標だ。

▼幻魔大戦・平井和正著・角川文庫　300円(税別)





イラスト／わたせせいぞう

「アンドリア聞いてくれ。じつは込み入った話でね、とても言いづらいんだ。君と過ごしたこの数年間は私の人生の一部だし、決して忘れることはしないけれど……」と男は別れ話を切り出した。

「知事選挙で、党の後押しが得られるとわかって、私を廃棄処分にしたいのね。図星でしょ、アレン。でも私は別れる気はないし、陰の女でいる気もありませんからね」「君に知事への道をじゃますることなどできるものか」「私にできないですって。スウィニーに私の知ってることを話すだけで、あなたの政治生命は断たれるのよ」

激しく口論を交わしたのち、女は急いで電話の置いてあるサイドテーブルの前に行き、受話器を取った。男はあわてて受話器をもぎ取る。女の持っている紙片には、チャーリー・スウィニーＥＮ9-4411と書かれていた。男の手が女の首に巻きついた。彼に取りついた氷の憤怒は初めて体験する感情だった。手は他人の手となって勝手に動き、女の首を絞める輪をぐいぐい狭めてゆく。女の体が床に崩れ落ちた。

とこのように愛人を殺してしまった男がなんと、悪を裁き法を守る立場にあるアレン・スターディバント判事なのであった。しかも、たまたま別の男が容疑者となったこの事件の裁判において、スターディバントが裁判長を務めることになったのである。

私は、あまりにも度胆(どぎも)をぬいたプロローグゆえに、早くその裁判がどうなるか見てみたいという気持ちにかられ、読書状況としては超興奮ステータスとなった。ところがそこで作者は、その判事が政界に進出することに野心を燃やし、将来はアメリカ大統領をもねらっていることの描写に多くのページをさいているのである。結局のところ、作者はその部分でその判事の野心を浮き彫りにして見せることにより、最後に待っている挫折との落差を大きくするという効果をねらっていたようである。この部分が、やや興奮をさます働きをしてしまったけれど、先が見たいの一心で乗り切って裁判シーンに入ったとたん、あれよあれよという間に面白さの中に巻き込まれてしまったのだ。ということを教えておけば、ちょっとした中だるみに遭遇したとしても、キミもこの小説を読破してくれるはず。

ミステリーとして読むには、無実の罪で裁かれる男の助かり方が偶発的すぎる、という物足りなさはあるが、悪役であった判事に押し寄せる悲劇の大波が、むしろ同情を誘うほどに読者に打ち寄せるだろう。その衝撃度は、いまのところ今年度No.1。

オタクのお宅



今月も、やってきましたオタクのお部屋!! というわけで今回は、見るからに何かありそーなタイプのこの人が主役。コンプの姉妹誌（勝）編集部でバイトにいそしむ、ほしや美紀さんちへレッツゴー!!

今月のオタク



◀ほしや美紀さん。23歳。愛知県出身。職業は遊び人(自称)。漫画家志望。現在、彼をアシスタントまたはメシスタントに雇ってくれる漫画家さんを捜している。何でもやるそうだ。



◀彼を凡人と差別化するもの、それはキセルと懐中時計だ

ほしやさんのお宅は、中央線の荻窪駅から徒歩7分、昔ながらの土蔵とかがありそうなおせんべい屋さんの近くの、4畳半ひと間のアパートでした。みなさんは知ってるでしょうか。その昔、南こうせつとかぐや姫という、顔と名前が全然マッチしないグループの「神田川」という歌を。ほしやさんのお宅は、ちょうどあの歌のイメージにピッタリ。♪窓の下には神田川〜〜〜が流れているわけです。

さてこのほしやさんはいったい何のオタクでしょう。なんとなんと、「若いのに年寄りオタク」という、今までにない新しいタイプのオタクなのでした。つまり、古い物が好き。好きというより、古い物にピッタリハマっている。

「生まれてくる時代がちょっと遅かっただけ」（本人談）

うーん、なんともわかりづらい。いわゆるブームのレトロ主義とは、かなり趣きが違うようです。

「キセルとかが好きなんですよ。ゴールデンバットっていう大昔からある両切りタバコ（若い人はあんまり吸わない）を吸ってるんです。キセルは、1本はじさま（おじいさん）ので、それがつまって使えなくなったんで、自分で安いのを買いました。僕は生まれてくるのがちょっと遅かっただけで、レトロ趣味とか言われるの、すっげーキライなんですよ」。

酒は日本酒、しかも塩をなめながらグイッと飲む。かなでる楽器はハーモニカ、はたまた手紙マニアでもある……と、ほとんどもう、ほしやさんの部屋はトリップしています。不思議な世界です。

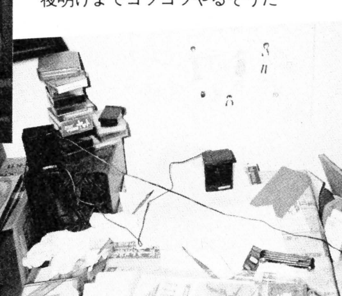
さらにほしやさんは、マンガ家志望でもあります。部屋にはジャンルを問わずのマンガ本がたーくさん!! ワープロでリストを作製してしまうほどでその数はすさまじい。

「好きな作品の傾向とかはまったくないんですよ。無差別。自分で描くのも4つぐらいパターンがあるんです」

図書館みたいな部屋でした。



◀田舎から持ってきた調度品。なにしろ彼は古いものが好き



▼ここで彼の作品ができあがる。夜明けまでコツコツやるそうだ



◀愛用の煙草はゴールデンバット。しぶいでしょ?



◀混沌の中にも秩序がある。本人にしかわからんが

▼オタクの必須アイテムはどてらかもしれない





◀唯一できる楽器はハーモニカ。カスタネットやトライアングルは?



◀ゲームはボードゲームに限るそーです



◀漫画の山、山、山。あと1年ぐらいで確実に床が抜けるはず

PRESENT



「ひろばのコーナー」の新装開店にあたり、第2回闇鍋市を催します。ご存じのとおり、この闇鍋市は、読者の皆さんには、なにが当たるのか、開けてみるまではわかりません。

まあ、いってみれば、種々雑多なものがはいったお正月の福袋みたいなものですね。

中身の賞品の一例を挙げると、ゲームソフト、ポスター、テレフォンカード、文房具、CDソフト、レコード、ぬいぐるみ、マグカップ、Tシャツ、トレーナー、タオル、本などなど盛りだくさん。これらをセットにして20名の皆さんにプレゼントしちゃいます。

前回の闇鍋市当選者のみんなからも好評を頂いているのでへんなものがはいってるのでは？という心配は無用。プレゼント希望者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。ひろコとしては、ハガキの欄外に必ず何かひと言書いてくれることを希望します。コンプティークに対する要望とか、最近あったおもしろいこととかね。

希望のプレゼント欄には1.闇鍋、2.システムサコムのテープ(P.231)、3.西田ひかるグッズ(P.219)から選んで書いてね。



6月号 プレゼント当選者発表



1.『D.C.コネクション』Tシャツ

静岡県 池田佳彦　東京都 大野一雄
静岡県 太田 浩

2.『ロードス島戦記』テレカ

神奈川県 吉野友隆　高知県 青木四郎
長野県 梅田善幸　大分県 小田 実
静岡県 新田 靖　京都府 滝本美子
高知県 西森直樹　秋田県 赤井千秋
北海道 松本 靖

3.『宇宙英雄物語』テレカ

岡山県 真壁健二　鹿児島県 田倉茂樹
大阪府 澤井孝明　石川県 山本光彦
神奈川県 佐藤寛康

4.『スーパーマン』ポスター

北海道 入倉俊二　徳島県 八十川崇
富山県 久保 正　山口県 安田みゆき
青森県 木村日審　熊本県 阿川幸弘
高知県 伊藤和幸　山梨県 松田 洋
広島県 森 一也　福岡県 川本 浩

5.西田ひかるTシャツ

群馬県 神沢恵昭　広島県 瀬尾充則
愛知県 酒井 博　熊本県 大石智弘
埼玉県 山中和也

6.セガのテレカセット

群馬県 青山みなみ　滋賀県 高橋 貢

7.『ポニーキャニオンテレカ』

島根県 坂本太郎　大阪府 笠原 徹

★雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網



夏だね。何をするにもいい季節！　ちょいと、そこの若旦那。〝燃える日々〟を送ってるかい!?　恋もバクチも冷めたときゃ今度はゲームに熱上げて、出世めざして大勝負！斬った張ったの勝負はしねえが、ネタで勝負の大江戸だ!!

ヒュルルー　たまやー　ドォン！

さあーて、今月は殿様も来たことだし、景気よく新公布の紹介だー。

新しく加わった「ひろばのコーナー」からは２名。イラストを送ってくれた東京都の芦原さんと石川県の荘田くん。ふたりは今月から大江戸の仲間入り。イラストでの“侍”昇格者はいまだにいねえが、キミたちなら期待できるね。

「ＳＬＧ宝船」からは５名。静岡県の小島くんと愛知県の中根くんは、ともに“群雄伝・体験記”で大江戸の門をくぐって来た。最初は町人だけど、どんどん出世して、“大江戸ドリーム”を成し遂げておくんねい。

「おせーてあげる」からは８名。東京都の草島さんは“隠れメッセージ”を、おせーてくれたョ。羽熊くんは、“お得ワザ”で昇進をねらったが、もう一歩。伊達くんとともに特別賞だ！

なんでい。結局今月も“侍・代官”の昇格者は、いねえじゃねえか。これじゃ角井の殿様も、先を案じているにちげえねえ。尾張・名古屋は城でもつコンプ大江戸ネタでもつ!!

さあ、皆の衆。ハガキ頼むぜい。

公布

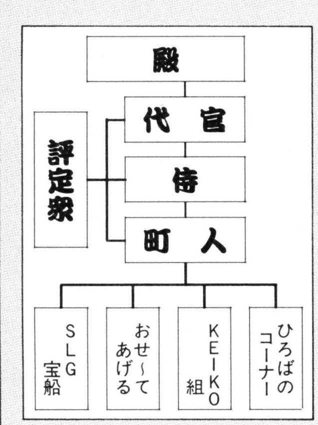
左の者、特別賞

伊達　勉〈青森県〉
今溝　淳〈長野県〉
羽熊　秀樹〈広島県〉

以下、町人とする

孔雀〈群馬県〉
岡本浩一郎〈埼玉県〉
芦原由美子〈東京都〉
草島　栄子〈〃〉
紫嵐〈千葉県〉
鈴木　勝彦〈〃〉
荘田　竜平〈石川県〉
小島　一悦〈静岡県〉
中根　洋行〈愛知県〉
五十嵐士郎〈〃〉
ロードステレカ〈大阪府〉
本告　敏文〈佐賀県〉

◎大江戸身分制度



大江戸情報網は「ＳＬＧ宝船」「おせーてあげる」「ＫＥＩＫＯ組」「ひろばのコーナー」で採用されたイラスト、情報などを送ってくれた人たちに“町人”“侍”“代官”の身分を与え、１年間でもっとも貢献度の高かった人を“殿”に任命するというコーナーなんだ。これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、ひろコちゃん、からなる“評定衆”によって行われる。賞品は下の４点。“殿”にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！

代官　ソニーウォークマン



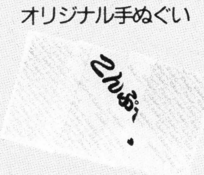
侍　ロゴ入りシステム手帳



町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳



特別賞　オリジナル手ぬぐい



 イラスト／相村嘉一

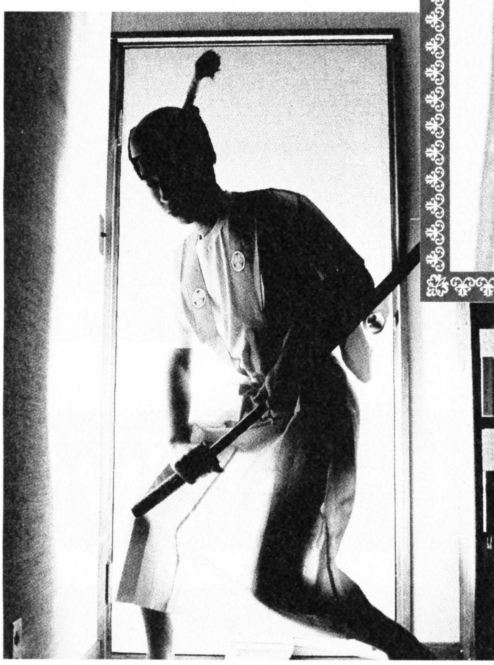
大江戸 初代 殿様

角井恒殿のおな〜り〜

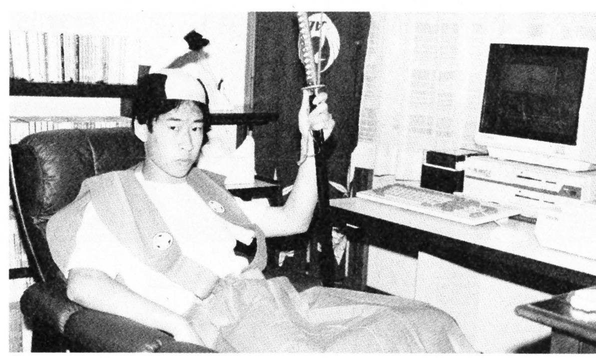
えーい者ども頭が高い



どうでぇ皆の衆。大江戸の殿様は立派だろう！　かつて、いっかいの「ＳＬＧ中毒患者」として大江戸に流れついた少年は、その後「ＳＬＧ優等生」「ＳＬＧ界の風雲児」と呼ばれ、“待”に、“代官”に、そしてついに“大江戸初代殿様”へと登りつめたのであった……。



◀平成元年・夏　角井見参！



◀角井くん、見事な〝殿っぷり〟だよ

地方特別特派員 おかっぴき 岡引 募集

先月に引き続いて「大江戸情報網」では、都道府県別・特派員“岡っ引”を大募集！　“岡っ引”のみんなには、毎月いろいろ仕事を頼むぜ。仕事の内容はコンプの布教活動、近況報告、身近で起こった出来事なんかを伝えてくれるだけで結構。ただし、２カ月続けてサボったら“クビ”にしちまうぜ。もちろん、“タダ働き”はさせねえぜ、賞品は、現在選定中！

てなワケで、ゲームもイラストもうまくねえが、ぜひとも大江戸の仲間になりてー者は（うまいにこしたことはないョ）、先月“町人”たちに出した課題「最近、世のため人のためになったこと」てーのを書いて応募してくれ。〆切は８月７日必着。応募の際は名前の横に「岡っ引になりてーやい」と赤字で書いて、熱意を表しておくんねい。

あて先は、〒102　東京都千代田区九段南４-７-16　コンプティーク編集部「大江戸情報網」係まで。

ところで、先月の「国勢調査」は見てくれたかな？　もしも、「名前は載ってるけど景品が届かないよ〜ん」という人がいたら、住所・氏名と“公布”された月号を書いて、「大江戸情報網目安箱」係まで知らせておくれ。





6月下旬より全国書店にてフェア実施!

会川 昇

ガンヘッド ①銀光の狂獣 470円
ガンヘッド ②朱き荒野の狩人 520円
★ガンヘッド正伝 蘇る機神 原案 原田眞人 430円
戦え!イクサーI(ワン) (上)・(下) 各350円

富野由悠季

機動戦士ガンダム①〜③ 各430円
機動戦士Zガンダム①〜⑤ ①④470円 ②430円 ③500円 ⑤560円
機動戦士ガンダムZZ ①② ①430円 ②560円
機動戦士ガンダム・逆襲のシャア 560円
機動戦士ガンダム・閃光のハサウェイ・(上) 430円

園田英樹

小説 機甲戦記ドラグナー 430円
ティラノ
剣狼伝説 魔空界編 ① 430円
★剣狼伝説 魔空界編 ② 430円

★印は最新刊 ●定価には消費税が含まれています。

角川文庫ニュータイプフェア ダブルチャンス・プレゼント

▲チャンス・1▼

応募者全員に ニュータイプ特製ポスターを。

応募方法/封筒に新刊およびフェア作品の折り込みチラシに付いている応募券(3枚1組)と郵便切手250円分、および住所・氏名・年齢・職業を書いた紙を入れてご応募ください。応募者全員にもれなく、ニュータイプ特製ポスターを差し上げます。
応募先/〒102 東京都千代田区富士見2-10-36 飯田橋郵便局留置「ダブルチャンス・プレゼント」係
締切り/1989年7月31日(当日消印有効)

▲チャンス・2▼

(A賞) 5名様に
ガンダムオリジナルビデオソフト(バンダイ)を。
(B賞) 100名様に
PCエンジンゲームソフト(ハドソン)を。
(チャンス・1)にご応募いただいた方の中から抽選により、右記の賞品を差し上げます。なお当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。



ポテト
チップ
食べる？
いらない
い？…
出たか
メデューサ!!
さすがだな
なんて太い
胴体だ!!
村人を皆殺し
したのもね…



コンプコミックスデラックス
A5判
COMP COMICS DX
大野安之は
「精霊」を
ライフワークとして選んだ。
「精霊」は
愛と神秘と暴力だけでは
語れない！
精霊伝説ヒューディー
Hudie
1
大野安之



フフフッ
ケンイチロウか
面白イ!!
恐怖の館が人を呼ぶ、
次元の扉が開かれる
運命を制するものは、人か魔か!?
コンプコミックス
B6判
MEIMU
COMP COMICS
ラプラスの魔



悪の秘密結社"オリュンポス"を倒すため、
Xカリバー・裁断!!
戦え！
GO GO LET'S GO!!
COMP COMICS
コンプコミックス
B6判
藤原昌幸
ハイパーギャグアクション
刑事剣士
エックス
Xカリバー
1

HARD PACK PAGE



日進月歩の感のあるコンピュータ業界だけど、またまたPC-98シリーズに、ニューフェイスが仲間入りした。その名もPC-98DO。なんと、このハード、98、88両方のソフトがつかえるっていうから驚きだ。一方マックは、アメリカ大陸を駆け巡り、怪盗を捕まえるという「WHERE IN THE USA. IS CARMEN SANDIEGO」を紹介。英語力をきたえて、キミも挑戦！

1 NEW PRODUCT プリントゴッコ対応変わり種ワープロ登場

いよいよ夏真っ盛り。冷夏だった去年の分まで取り戻すべく、おもいっきり楽しんじゃおう！　夏といえば浴衣、風鈴、夏祭りに花火大会。もちろんサーフィンだって、ヨットだって彼女の水着姿だって本当に絵になるものが多い。年賀状の図案といえば、エトにちなんだものか門松、あるいは振袖姿のお姉さんといったあたりに相場が決まっているけど、暑中見舞いの場合は題材に不自由しない。

押し入れの奥深くしまい込んだプリントゴッコを使って、暑中見舞いづくりを楽しんでみない？　えっ、絵に自信がない？　ヘイキ、ヘイキ。富士通から新登場のOASYS Lite F.ROM 12LXを使えば、あっという間にプリントゴッコの原稿をつくることができるんだ。

絵の作成は別売りの「オアシスイラスト集」(8,000円)や「イラストはがき作成」(8,000円)を利用したり、「ハンディイメージスキャナ」(20,000円)を使って、写真やイラストから取り込めば、自信のないキミだってカンタンにつくれちゃう、というわけだ。

プリンターにプリントゴッコCDマスターをセットして、左右反転印刷を選択して原版をつくるだけ。ホラ、すぐできそうな気がしてきたでしょ。

浴衣姿のイラストに彼女の顔写真を取り込んで、バックに花火を飛ばす。「キミと行きたい夏祭り」なんて書き添えて送れば、成功間違いなし。

OASYS Lite F.ROM 12LXは始めてワープロを使う人にも、わかりやすいようにと「OAガイド」メニューが用意されている。3時間で基本的な使い方がひと通りわかるから、ワープロ初体験でも安心。問い合わせ／富士通
☎(03) 216-3211



▲富士通ラップトップワープロ「OASYS Lite F.ROM 12LX」138、000円

 イラスト／スージィ甘金

2 NEW PRODUCT 国民機ラップトップにも32ビット機登場

セイコーエプソンがやっとPC-386LSを発売した。日本電気のPC-9801でいえばPC-9801LSに相当する80386SXをCPUに採用した32ビット・ラップトップパソコンというわけだ。CPUの処理速度は16MHz、ノーウェイトということはPC-9801LSとまったく同じ。名前の後ろもおなじLS同士の2機種、基本性能もほぼ互角と見ていい。ではいったいどこがちがうのか。両者のちがいを細かくチェックしよう。

まず第一は値段。PC-9801LSが3.5インチ2ドライブタイプで628,000円であるのに対して、PC-386LSの方は538,000円と、9万円の差がある。

続いては、主記憶容量のちがい。日本電気は386マシンには大容量の主記憶が必要との見解から標準で1.6メガバイトを搭載。一方、セイコーエプソンの方は640Kバイトしかない。しかし、PC-9801LSが最大4.6Mバイトまでしか拡張できないのに対して、セイコーエプソンではユーザーの必要度に応じて、8.6Mバイトまで拡張できるのだ。

もう一つの大きなちがいは、PC-9801LSのディスプレイはプラズマで、PC-386LSの方は他のシリーズのマシン同様バックライト付きの白液晶だ。いままでこの2シリーズに注目してきたキミたちならすぐわかってもらえると思うけど、はっきりいっていままでのこの2シリーズのちがいがそのまま386にマシン移行しただけだ。

32ビット・ラップトップパソコンは、これからのパソコンの中心的存在となっていくことは明らか。それだけに各社共、市場に新製品を送りだしてきているわけだ。16ビットでは業界をリードしてきたこの2メーカーだが、32ビットの時代に入っても、同じとは限らないぞ！ CPUを変えるだけじゃなくて、もうちょっと工夫してよー。問い合わせ／セイコーエプソン☎(03)377-3531



▲セイコーエプソン 32ビット・ラップトップ「PC-386LS-STD」538,000円

3 NEW PRODUCT ついに8万円をきったフルコンパチCLD登場！

最近ではレーザーディスク持ってるのは当たり前。CDなんて持ってるのが常識！ これにビデオが加わって、大型TVを置いたら、もうあとにはベッドのスペースしか残らない。とくにAVに凝っているというわけでもないのに、ラック1つ分はこういう機器に占領されちゃうんだから、これにビデオカメラ、編集用パソコンなんて買ったあかつきにはベッドの上まで占領されてしまいそうだ。

どうして、CDとLDが同じデッキで聞けないんだ。同じ光ディスクに記録された情報なんだから、同じヘッドで読めたっていいじゃないか。そうしたら1台置いとくだけですんじゃうから、ずいぶんスペース的に助かるんだけどなあ。と、思ってる人も多いんじゃないかな。ジャーン。なんとそういう製品がすでに出ているのでした。

30cmLD、20cmLD、CDV、CD、8cmCDなどが全部使えちゃう、フルコンパチ(兼用)プレーヤーというのがソレ！ いままで発売されていたコンパチプレーヤーは結構高くて、これじゃ別々に買ったのとそうちがわないじゃないかなどと思っていたんだけれど、パイオニアから発売された「CLD-100」はついに8万円を切った。

AV機器には必須のS端子も装備されている。水平解像度425本、映像S/N47dBだから、LD作動時にもメリハリのある画像を楽しむことができる。音の方でも、4倍オーバーサンプリングデジタルフィルターを採用しているので、高音域もきれいに再現。これで79,800円ならお買い得！ 問い合わせ／パイオニア ☎(03)494-1111


▲パイオニア CD CDV LDプレーヤー「CLD-100」 79,800円

4 NEW PRODUCT
電子手帳とPCの縁結び 魔法のケーブル発売

「サラリーマンは電子手帳ときたもんダ！」なんてCMやっているけど、サラリーマンだけじゃなく、学生だって電子手帳くらい使ってるゾ。オジさんたちは、ぶっとい指で、あの小さなキーをちょこちょこ押しているみたいだけど、ボクたちはもっと賢い使い方をするもんね！

賢い使い方の秘密兵器がコレ。ハル研究所から発売された電子手帳インターフェース「HAL-CATCH」。電子手帳とNECのPC-9801シリーズ、あるいはEPSONのPC-286シリーズを結ぶための道具である。もちろん、ボクたちは、ワープロを前にして悪戦苦闘するオジさんたちとちがって、チョイチョイっとカンタンにパソコンを操ることができる。パソコンの中に友人データベースをつくり上げることくらい朝飯前。このHAL-CATCHでパソコンと電子手帳を接続し、パソコンの中のデータをヒョイッと送る。これでもう電子手帳住所録は完成。

これだけのデータを、あの小さなキーでちまちま入力するなんざ、ちょっと無謀だよ。その太い指なら押し間違いも多そうだしなあ。どうせなら豪快にパソコンでやろうぜ！　問い合わせ／ハル研究所　電話(03)252-5561

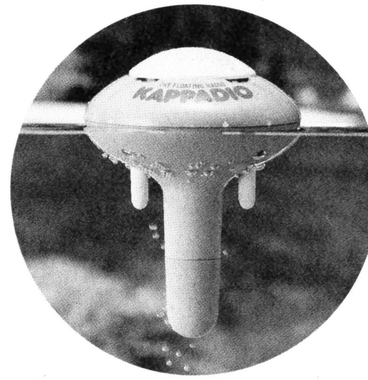


▲ハル研究所　「HAL-CATCH」 11,000円

5 NEW PRODUCT
オフロの中までお供する 泳ぎの得意なラジオだよ

ハウスメーカーさんから聞いたお話。「近頃、家族の団らんの場は、居間からお風呂に移行してきてるんです。いわゆるバスルームのリビング化ですね。子供の教育にもスキンシップはいいんですよ」父親や、母親とのバスルームでのコミュニケーションを想像すると、ちょっとご遠慮したくなるが、お風呂が大きくなるのは大賛成。屋上かなんかにつくってあって、ジャグジー式になっていたりするとうれしいなあ。FENでも聞きながら、泡の中に身をゆだねる自分を想像してみる。ああ、快適！

お供のラジオにはこんなのはいかが？　カッパジオ。カッパというより、キノコみたいなこのラジオ、AMならばすべて受信OKの完全防水ラジオ。お湯や水の中にこうして、プーカ、プーカ浮かべることもできる。色も形もなかなか愛嬌がある。欲をいえば、FMとか短波も聞けるといいんだけど。まあ、2,980円じゃ、AMだけでも仕方ないかな？　問い合わせ／クリエイト　トゥエンテイ　ワン　☎(03)624-0210



▲水に浮くラジオ「カッパジオ」 2,980円

6 NEW PRODUCT
気分はナイト・メイダー 未来のカーステはこれだ！

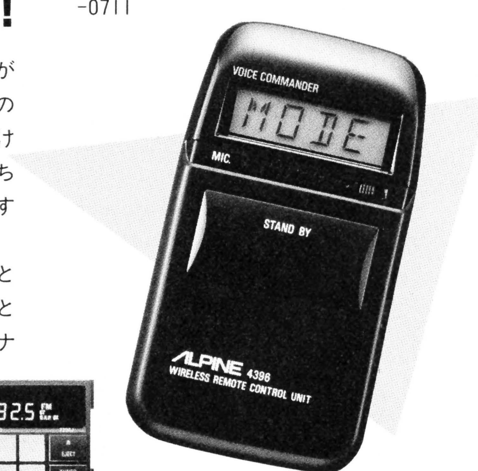
質問！　時速60キロで走っている車は、3秒間にどれだけ進むか。約50m進むのだ。運転中にラジオのチャンネルを変えようとして、スイッチをちらっと見るのに3秒。その間に車は50m進んでいるというわけ。結構怖いでしょ。車に乗るお父さんやお兄さんに聞いてみると、必ず一度はハッとした経験があるはず。でもこれなら安心だ。

CD付きのカーステレオ「7296J」と、ボイスリモコン「4396」。「7296J」はFM、AMチューナー内蔵のCD対応のテープデッキ。ボイスリモコン「4396」と組み合わせれば、声で操作することができるんだ。あらかじめ命令する時の言葉をボイスリモコンに登録しておけば、あとはその言葉を叫ぶだけ。いちいちチャンネルの位置を確認したりする必要はない。

追突事故の原因は脇見運転が一番とか。これを使えば半減するゾ。おっと通りすがりの美人をみつめちゃったナンてのは、どうしようもないけどね。問い合わせ／アルパイン　☎(03)779-0711



▲カーオーディオ「7296J」 79,800円



▲ボイスリモートコントロール「4396」 15,000円

ZOOM UP

98と88が合体して98DOの誕生だ

29万8000円で両方のソフトが使い放題！

先号も確かこのページで日本電機のPC-9801シリーズの新製品を紹介したのに、今月もまたPC-9801シリーズの新製品になっちゃった。シリーズ新登場の「PC-98DO」でーす。

なーんだ、また98かー、と思ったキミ、気持ちはわかるけど、まあちょっと寄っていってちょうだいな。いままでの新製品とは、かなり毛色のちがうニューフェイスなんだから。

この「PC-98DO」は、PC-9801シリーズの一員にはちがいないんだけど、同時にPC-8801シリーズの一員でもある。えっ、よくわからないって？　カンタンにいえば、「PC-9801」と「PC-8801」を合体させたマシンというわけ。

いまちまたで評判の、あの『一太郎』を使ってみたいな、と思っていた88ユーザーのキミや名作AVG『スナッチャー』に挑戦するのを楽しみにしていた98ユーザーのキミには、感激モノのこの1台だ。だけど88シリーズのパワーアップマシンじゃなく、98と88の合体マシンを発売してくるということは、もしかしたら、日本電機はこれを最後にPC-8801シリーズから手を引いちゃうつもりなのかな？

2つの機能を1台に合体させたことで、7,000種類を越えるPC-9801シリーズのビジネスソフトが使える上に、PC-8801シリーズ用の豊富なホビーソフトも楽しめるようになったのである。それでなんと298,000円というから、これは超お買い得！

だって、PC-9801VMIIだけだって328,000円もするんだよ。まったく日本電気はどういう価格設定をしているんだか。しかし安いにこしたことはないんだから、ここで文句を言うのは少し筋違いというものか。

おっとっと話が少しそれてきたかな。「PC-98DO」に戻そう。

残念ながら、このページはカラーじゃないので、皆さんにはわかりにくいかもしれないけれど、この「PC-98DO」結構かっこいい。ダサイ印象だった濃いめのベージュは避けて、PC-9801シリーズに使われているアーバンホワイトが使われているんだけれど、正面右側にあるロゴがきれいなブルーで、バックのアーバンホワイトと結構マッチしているんだ。カタログの写真に使われているが、ウッディなデスクに調和する色使いがなされているわけだ。

外観の次に中身を紹介しよう。PC-9801モードとPC-8801モードの切り替えはスイッチで行う。98モード動作時には、PC-9801VMと同じCPUV30が作動し、88モード動作時にはPC-8801MA2と同じCPUが作動するようになっている。

フロッピーディスクは5インチ型を搭載し、98モードでは1メガバイトタイプ、および640キロバイトタイプを読み込め、88モードでは1メガバイトタイプ、及び320キロバイトタイプを読み込むことが可能だ。

AV周りでは、FM音源3和音を含む6重和音8オクターブまで出せるので、ゲームの効果音もバッチリ。98モードでは、4096色中16色が利用可、88モードでは512色中8色が使える。

と、まあここまでは納得の仕様だが、ちょっと気になるのが拡張スロット。なんと98モードで1スロットしか内蔵されていないのだ。それにフロッピーディスク増設インターフェイスも内蔵されていないので、外付けタイプを増設することも不可能なのだ。しかしまあ、この値段で両方使えるんだからお得にはちがいない。すでに98とか88とかを持ってる人には不満が残るかもしれないが、初めてパソコンを買う人には、結構オススメの1台かもしれない。お部屋に置いても変に浮いたりしなさそうだし、家庭用として1台買うには手頃なマシンのようだ。

ネーミングもいままでのPC-9801なんてのじゃなく、「DO!!」ってついているところがおしゃれだし。パソコンを「使う」というより、ヒマなときにパソコンで「遊ぶ」っていうカンジがしてなかなかいいよネ。



▲「PC-9801VMII」と「PC-8801MA2」の機能をあわせ持つ「PC-98DO」 298,000円

なんとブ厚い参考書付きの変わり種。英語の勉強をしながら、キミも怪盗カーメン・サンディエゴに挑戦だ！

WELCOME TO MACINTOSH



神出鬼没の怪盗をキミのその手で追いつめろ！

50の州を駆け巡れ。広大なアメリカがフィールドだ！

今回はちょっと毛色の変わったソフトを紹介しよう。その名も「WHERE IN THE USA. IS CARMEN SANDIEGO?」。Broderbund社のものだ。なんか仰々しい感じのするタイトルだが、直訳すると「CARMEN SANDIEGO（カーメン・サンディエゴ）はUSAのどこにいるのか？」となる。つまり、そのCARMENという女性を、広いUSAのどこかから探し出すゲームなのだ。

が、それだけでは普段紹介しているソフトとたいして変わりばえのないものだ。じつはこのソフト、教育用ソフトなんだ。ゲームとしてはCARMENという、女性（じつは犯罪者）を最終的に探し出すのが目的なのだが、その過程でこのだだっ広いＵＳＡの地理について学習させてしまおう、というのが本来の目的らしい。したがって、ゲーム自体の操作や流れはいたってカンタン。画面に表示されるきれいな絵（MacII だとフルカラー）と文章を読み、必要な情報を集め、USAのあちこちを駆けずり回ればよい。

パッケージにはディスク２枚、６つに折られた操作兼ストーリー説明書、レジストレーションカードのほかに、FODORという出版社のUSAガイドブックが入っている。これはBroderbund社用に特別編集された本らしい。パッケージの中に入っているもので、これがとびきりデカイ。厚さ３センチはあるガイドブックだ。これを参考書にＵＳＡの各地を回り、観光旅行兼お勉強をしよう、というわけだ。



▶女盗賊カーメンが脱走した



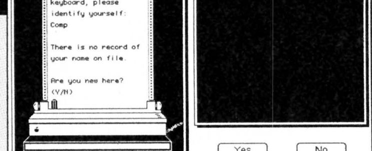
▲オープニング。ブローダーバンド社から発売

まずは聞き込み、足が基本。でも頭も使わなくちゃ

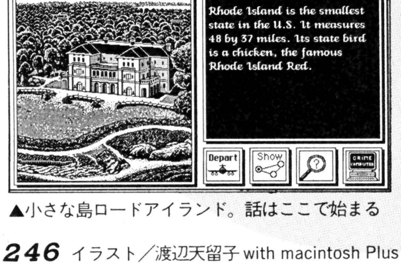
とりあえずゲームを始めてみる。オープニングは、CARMENが刑務所を脱獄するアニメーションで始まった。音や音楽も流れるが、マックのソフトとしては水準くらいのデキだ。

オープニングは何度も繰り返される。適当なキーを押すと、ゲームの始まりである。すると、タイプライターのようなプリンタが画面左半分に現れる。もちろん、プリンタの右下にはAppleのマークが描かれている。そして、「識別名をタイプしろ」といってくる。ここで適当な名前をタイプすると、「どこそこでとある事件が起きたので、いついつまでにその犯人（たいていは盗人）の隠れ家を探し出してひっ捕まえてこい」と表示され、ゲームが始まる。

ゲーム中の画面は、左半分が現在いる都市の、代表的な観光地の写真（絵）で、その上にはその都市の名称と現在の曜日と時刻が表示される。右半分は説明や聞き込みをした相手の顔とメッセージが表示される。どちらもMacII だとフルカラーで表示されるので、とても美しい。

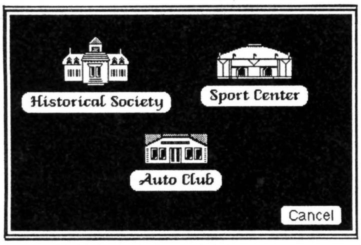


▲指令部からの命令が届いた



▲小さな島ロードアイランド。話はここで始まる

 イラスト／渡辺天留子 with macintosh Plus & Comic works



▲さて、どこへ行こう

ゲームの進行はほぼマウスだけで行う。その都市での聞き込みは、虫眼鏡のアイコンをクリックして、定められた場所に行って人の話を聞くことができる。定められた場所とは、スポーツセンターであったり、図書館や博物館であったり、ホテルであったりとさまざまだ。

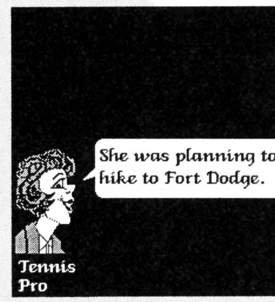
その都市の聞き込みが終わったら、別の都市へ移動して、再び聞き込みを続ける。その州内での移動はShowと書かれたアイコンをクリックして、現れる都市に移動ができる。

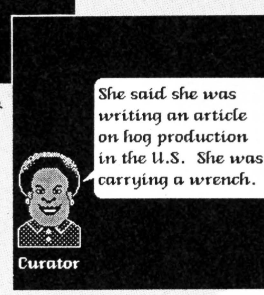
移動には必ず時間がかかり、場所によっては時間がかかり過ぎて1日が終わってしまい、途中で睡眠時間になってしまうことがある。睡眠時間は約8時間で、その間は時計が進むのを待つだけだ。

州内での聞き込みが終わると、犯人のだいたいの足どりがつかめる。そこで、一番くさそうなところへ、今度は飛行機を使って移動することになる。飛行機のアイコンがあるのでそれをクリックすると、その時点で移動できる場所が何カ所か、地図で点滅表示される。そこで、行きたい場所を選んでクリックすれば、飛行機のエンジン音とともに移動する。飛行機での移動はだいたい1日かかる。無駄な移動を繰り返すと指定された日時までに犯人を見つけることができないから、注意が必要だ。

こうした移動には、パッケージに入っているFODOR社のガイドブックが役に立つ。聞き込みの結果、犯人がたまたま話していた内容から、足どりを推測したりする場合に便利だ。とくにぼくのような日本人の場合、アメリカの名所などにはまったく不案内だから、これがないとほとんどわからない。もっとも、英語がわからなくては何の意味もないのだが……。

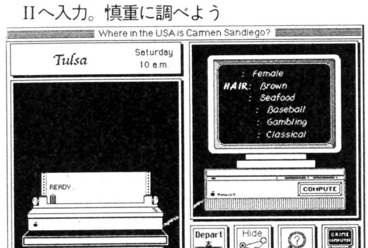


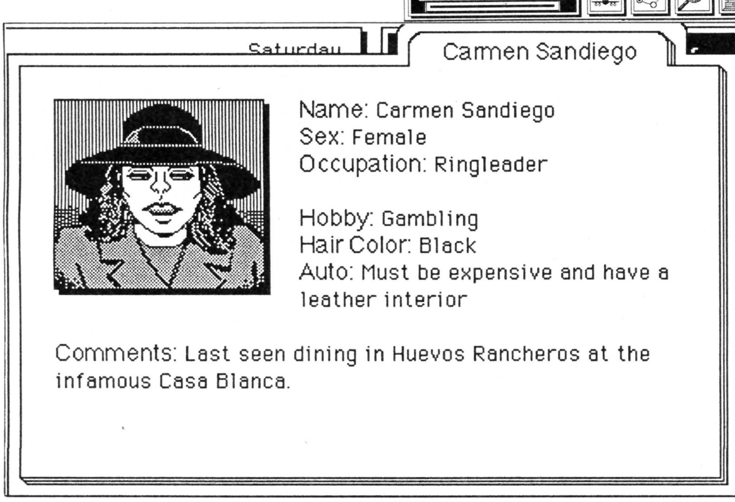




▲都市のあちこちで聞き込みをしてみる。情報は大事だ

▼犯人の特徴などをたずね、証拠を集めてMAC IIへ入力。慎重に調べよう





◀これが宿敵カーメンの、今回の姿。こいつがターゲットだ!

カーメン・サンディエゴを追いつめろ!!

何人もの人々から聞き込みをしていると、その人物の髪の毛の色や趣味、好きな食べ物などがわかってくる。そこで、その犯人がいったい誰なのか、また、どういった人物なのかを、コンピュータを使って調べることができる。

画面右下のコンピュータアイコンがそれだ。クリックすると、左半分には最初に出てきたプリンタが、右半分にはなんと（贅沢(ぜいたく)にも）MacIIが現れ、その画面に「髪の毛の色」とか「食べ物」とかを入力できるようになっている。それらはマウスでクリックして何を入力するのか選び、コンピュータに調べさせる。該当人物がいれば、プリンタにその人物の経歴などが打ち出される。コンピュータを使用するだけでも時間は過ぎていく。したがって、これも慎重に使用しなければならない。

メデタク犯人の足どりがつかめ、証拠が固まったら、その犯人を逮捕できるが、それで終わりってわけじゃあない。最終目的はCARMENを探すことだからだ。ただ、1つの事件を解決していくと、だんだん自分の身分が上がっていく。最初は単なる下っ端のエージェントだったのが、次第に肩書きがいろいろと付くようになるのだ。

こうやってみると、わりとゲームとしての要素も強いが、やはり英語は読めないと楽しめない。日本でもこんなソフトがあれば、学校の授業も少しは楽しくなるんではないだろうか？　少なくともぼくは、授業中に居眠りなんかする暇(ひま)はなくなる……と思う。

協力／アップルコンピュータジャパン

9月号は8月8日(火)発売

来月はイース3ことワンダラーズフロムイースの特集！さらに特別企画・さらばロードス島戦記!! さらにさらに超豪華付録ロードス島ジオラマポスターもある!!

EDITORS' VOICE



コンプの浜田君といっしょにシカゴとニューヨークへ行ってきました。浜田君はシカゴのジャズライブの店でも、ニューヨークのブロードウェイの劇場でも寝っぱなしです。浜田とはそーゆう男です。(佐)

全仏オープンテニスの覇者、マイケル・チャン。ポイントをとった後に見せる、あの空間凝視の表情、私は大好きだ。武豊もゲートの中ではあんな表情なんだろうか。そうだとしたら、ぜひ見たい!! (隆)

私はいまいそがしい。これから飲みに行かねばならぬのだ。だからこんなもん書いてるヒマはない！ スタスタ（去る足音）スタスタ（追いかける角田の足音）スタタタタ(加速度増す)スタタタ。 (敏)

2年越しの宿酔(ふつかよ)いから大復活したワシではある。覚えていてくれた読者は少なかろうが、とにかく、いやでも大復活したのである。南に移動した(な)とあまり変わりばえしないヨッパライではあるがな。 (貢)

巻末の新連載コミック『ルーンワース』はもう読んだ？ ファンになっちゃった人は励ましのお手紙やイラストどんどん送ってちょうだいね。ゲームのほうも、これから毎月最新情報を載せてくよ。(敬)

スゴイ！ OVA『トップをねらえ！』第3巻のデキは本当にスゴイ！ 必見!! でもこーなったら読者参加ゲームの方も負けてられない、ぐぐーんとパワーアップして10月号で再登場するぞ!! (光)

洋行帰りの私です。べつにシカゴやニューヨークでアブナイ遊びなんてやってませんヨ。だから、そんなに怖がらなくてもいいから、もっと近くにおいで。久木さん、角田さん!! (直)

社員旅行の日どりを一週間まちがえて追いてけぼりを喰い、仕方がないので電車で後から追いかけた。ホテルでは先発隊が大騒ぎしていた。たとえ裸で踊っても、僕は角田さんを尊敬している。 (円)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆　久木敏行
Managing editor……角田貢士朗
Editors……平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors……片岡英典　ヨコハマママ　圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　平井まさる　高橋　恭　峰　勝己
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　丸山秀樹　大場福満　㈲ポ　チ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原　敬　木村典子　坂木恒善　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩　豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　上條邦樹　坂本正吾　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　菊池武史　堀井旅士
Designers……高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦

コンプティーク
8月号
1989年8月1日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2－13－3
電話　編集部：03－221－9851
販売部：03－817－8523
広告部：03－817－8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977－8
Printed in Japan

Dragon Gym



とれたて、新鮮、フレッシュ！
茶美の魅力100%濃縮!!

里中茶美


FRUITY
CHAMI

●写真：木村卓也　スタイリング：梅山弘子　ヘア&メイク：BI－UP　デザイン：沢田昭彦（テラス）　コピー：北村真由美　編集担当：圓道祥之



始めまして、里中茶美です。４月21日に「ティーンエイジ・セレナーデ」でデビューしました。小さな頃から歌手にあこがれてて、なりたいなあ、と思っていたら自分がその歌手になれちゃったわけですから、毎日うれしくて幸せでサイコーです。私ね、１歳の誕生日にピンクレディーの歌を唄っちゃったんですって。あーっ、信じてないでしょう？　本当なんですよ。お母さんに聞いたんだから。

お仕事は大好きだけど、朝が大の苦手。低血圧だからって理由になってるんだけど、本当は……です。自分１人で起きなきゃいけないときは、スパッと起きられるんだけど、お母さんが起こしてくれるときは全然ダメ。あと５分、あと５分って。甘えてるのかな。両親は「がんばりなさい」って応援してくれてます。弟たち（一茶　二茶）は小さくてよくわからないみたい。おねーちゃんは歌手なんだよ。

チャームポイント？　うーんと、まつ毛です。特技はどこでもすぐ眠れるコト。元気だけは誰にも負けません。私の歌を聴いて、みんなが元気になってくれるコト、これが私の夢です。よろしくね♡

P R O F I L E

●さとなかちゃみ／本名・同じ。昭和50年10月14日生まれ。157cm、43kg、80－55－83。A型・てんびん座。好きなモノ……カーニバル、アンティークのかわいい時計とか小物　クッキーモンスター　好きな花……紫のバラ

〈イベントスケジュール〉

7/8新宿ＮＳビル、7/22大宮、7/27鹿児島山形屋、7/28鳳ウィングス、京阪くずはモール街、7/28新神戸大プール、須磨パティオ、7/30ニチイ北姫路、8/2札幌そごう、8/3旭川スタジオ、8/7倉敷、8/8広島



▲7月21日リリースのセカンドシングル「魔法のビート」。「踊りたくなるような元気な曲です。詩もじっくり聴いてくださいね」



▲撮影当日、スタッフ全員で喜んでつけたバッチ。ここに電話すると、茶美ちゃんの最新情報が聴けちゃうってワケなのさ

のりピーの時代は終わった!?
酒井法子



◀昔から歌唱力は天下一品だったんだよ。そんなコト知ってるか。じゃあ、しっかり聴きなさい！

のりピーちゃんのニューアルバム「Blue Wind」をキミはもう聴いたか!? このナツはこれだよ。浜田麻里のミニスカに見とれてる場合じゃないんだからね。たのむよ、兄ちゃん。

ま、便宜上〝のりピー〟とは呼んでるものの、私はデビューしたときから、酒井法子嬢のコトを〝のりピー〟と呼ぶのは嫌いだった。ピーがどーのこーのじゃなくて、〝のりピー〟が象徴する、マスコミや一般ピープルが勝手にでっち上げたキャラクターが嫌いだったんだ。言っとくけんね、アレはウソっぱちだ。あんなにマジメで真剣で一生懸命なコはいない。それなのに、やっぴーやマンモスラッキーばかりクローズアップしやがって。てやんでい。

けれど、偽りの日々も今日まで。このアルバムを聴いてもまだ〝のりピー〟と脳天気に呼べるヤツは耳アカだいぶたまっているぞ！

ママハハになんて負けるもんか！
石田ひかり



◀全国キャンペーンもあります。要チェックで出かけよう！

3年目なので勝負をかけます！ と意気ヨーヨーのセブンティーンひかりくんだ。今年のひかりくんは、ちょいとちがうんだ。

まずビックニュースはドラマ「ママハハ・ブギ」の出演。なんたって主演があの浅野温子姉さんときたもんだ。しかし温子姉さんには悪いけど、W浅野の時代はもう終わり。ドラマ開始時は、姉さん目当てだった視聴者も、最終回の頃には、一同そろってひかりくんフリークに変身しているコトは明らかだ。

トンビが油あげをかっさらうようで悪いが、ま、時の流れに温子姉さんも逆らえないでしょう。

で、7月7日リリースの新曲「NATURAL CHOICE」だけど、これもいままでとはちょいとちがうひかりくんが楽しめる。この曲は同じレコード会社のアンジェラさんが、ひと足お先にリリースして、味の素ドリンクのCFソングになってる曲のカバー。 夏少女・ひかりくんの新しい魅力あふれるうれしいニュース。太陽に向かってぐんぐん伸びるひまわりのようですね。

うっそー！ これがあの3人!?
レモンエンジェル



◀最近、3人の個性がハッキリしてきましたね。私は3人とも好きだ

以前このコーナーで報告したレモンエンジェルのファーストコンサートの模様が、私の予想通りビデオになって発売されました（予想したわけじゃないがね）。

このライブビデオ「PARTY NOW」にはとんでもないヒミツが隠されているという噂がギョーカイにひろまっている。何でも、この中にはステージ以外のシーンも収録されていて、コンサート終了後の反省会シーンっつうのがすごいんだって。ふだんはキャハハッと仲良しで、歌だって天性の才能でヒョヒョイと歌っちゃえるのよ、みたいな軽さがキュートな3人。しかし、そのウラには血と汗がにじむような努力があったことを、我々はこれぽっちも気づけなかった。反省会でのマジな表情で、本当のレモンエンジェルに会えるぞ。

6月21日は新曲「夏のMAJO」も発売されました。それで、7月10日には同名写真集が富士見書房より出ます。レモンエンジェルの写真集……見たい。ここを読んでる富士見書房のヒマな人、1冊送ってください。タダでね。

ライブ・スター ここに現わる
千葉美加



▶これがまたなかなかの腕前



◀ホリプロさんのオーディションでベスト・ボーカルでした

「シューティング・スター」（「サイバーコップ」のエンディングね）は歌ってたものの美加ちゃんにとっては「BRAND NEW TOMORROW」が正式のデビュー曲。

そんなわけで、行ってきましたデビュー記念イベント。いやー、それが美加ちゃんてば、新人とは思えないライブ上手なのでビックラこいたよ。最近の若い人は、あんな大勢の他人の前に立っても、あがんないんだねー（しみじみ）。「BRANDー」はもちろん、ハンディ・キーボードを弾きながら「シューティングー」を歌ってくれたり、杏里や小比類巻かほる、Winkとメチャ難しい曲ばかり選んで歌ったり。スタッフ側も美加ちゃん本人も、かなりの自信がなきゃできないよね。

デビュー直後にして、もうコンサートができそうです。「ナマでいこうぜ！」の常連誕生だね。

アダルトな夏を演出する必需盤
五味美保

この夏はアダルトにキメたい、と思っているお兄さんにオススメなのが、五味美保ちゃんだ。6月25日にリリースされた「MIND HOR-IDAY」を車から流していれば、キミの中古国産車だってベンツに見える（かもしれない）。

美保ちゃんの魅力は、なんつっても地中海のように、クールバスクリンのように透き通る声。美しい声で、せつない女心を唄われた日には、あの夏の思い出が走馬灯のようによみがえる。渚でナンパのときは、影のある男を演出するのがトレンディさ。



▲ファーストライブに行ってきました。7月9日は大宮フリークスでやるよっ！

チビッコに遅れをとるなっ！
横山智佐

3月21日「DASH!!」でデビューした横山智佐ちゃんを遅ればせながらファースト・チェーック!!

智佐ちゃんは小幡洋子ちゃん、太田貴子ちゃんにつづく声優さん出身。洋子ちゃん、貴子ちゃんもミョーに歌唱力があったけど、智佐ちゃんもやっぱ上手い。伝統ですね。

デビュー曲はミニ四駆のイメージソングだったんで、チビッコの間ではマドンナ的存在だがチビッコに占領されてていいのかい？　カワイイ声とルックス、それに確かな歌唱力。文句のつけどころ、なーしっ！



▲S44年12月20日生まれ。特技は華道とテニス。お見合いしたい



◀工藤静香ちゃんの顔マネも得意なんだって。文武両道、多芸多才

New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち

今よみがえる初恋の日 レモンの香り……

私が若い頃はだな、女性は奥ゆかしくて、心を寄せる男性がいても、たんぽぽのようにひっそりと見つめるだけだったものよ。それがまあ、最近のギャルは面白半分に男を挑発したり、恋人から奪ったりするそうじゃないの。怖いねー、などと若年寄の心を持つキミにプッシュしたいのが、夢子ちゃんの「もういちど逢えたら」だ！　ここに登場する女のコは、はずかしがり屋でひかえめで、そのうえカワイイ（たぶん）っつう最高級の女のコだ。初恋の甘ずっぱさを思い出してちょうだい。



▲守ってあげたいって思える女のコ代表の夢子ちゃんだ

IDOL CUBE

ナマでいこうぜ！

私生活でも大の仲良し 平成を背負う大スターたちの熱い夜 静香＆ミポリンの感激ライブ 堂々スタート!!







▲「恋一夜」での、あのせつなそうな表情が最高です。新曲「嵐の素顔」もやっぱりナマのほうが100倍よかった。

やっぱさ、ビールもアイドルくんも〝ナマ〟がいちばんだよねーってコトで、今月から始まりました「ナマでいこうぜ！」コーナーです。別にアイドルくんのコンサートに、サイン１つでタダで入れるコトを自慢するわけじゃないからよろしくね。

初め良ければすべて良し（？）なので、初回は写真週刊誌でもほとんどレギュラーの静香ちゃんとミポリンの登場だ。

５月15日、新宿厚生年金会館の静香ちゃんの方は、オープニングと、ラストが「恋一夜」というプログラムからもわかるように、じっくり歌を聴かせる構成。そりゃ、盛り上がる所では盛り上がってたけど、前回のように雄叫びっぱなしではなかった。「奇跡の肖像」のまえには、みんなを座らせたんだけど、そしたらステージ前に陣取ってたカメラマンのおじさんたちが目立ってしまった。前列の少年たちから「見えねーぞー」の声が上がると、すかさず静香ちゃんが「みんな見えないって」と言ってカメラマンまで座らせる一幕も。「禁断のテレパシー」「FU-JI-TSU」「AGAIN」と続くシングルメドレーが印象的。

５月11日、武道館のミポリンは、デカイ会場での配慮か、〝見せる〟ことにポイントが置かれてた。ここで、見せると魅せるをひっかけると、男性週刊誌みたいでダサいけど、まさにその感覚。「色☆ホワイトブレンド」なんて懐しいナンバーから、アルバムの名曲までの全22曲、歌うだけじゃなくって、演じるって雰囲気での２時間弱でした。衣装の点数が多くて、女のコファンは「カワイイ♡」と絶叫の連続。







▲映画主演も大忙しのミポリン。角松敏生サン作の「花瓶」は名曲だ。大好きだ。この日も歌ってくれてうれしいな

河崎実の

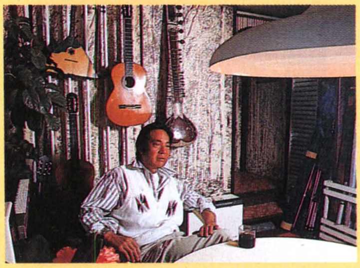
アイドル大図解

EXTRA



◀「自宅の前でこないだ矢鱈巨大な男を見たけどありゃ宇宙人だね」





▲趣味はフラメンコギターに釣りにスキーにバイクにＵＦＯと果てしない！

黒澤映画と円谷映画の常連で日本の誇り土屋サン

アイドルの定義のひとつには皆の憧れという要素がある。その点で土屋嘉男さんは文句なく僕の憧れの人だ。いや、アイドルとは失礼かも知れないが永遠の子供心を持つ粋人なのだ。

我々日本人が世界に誇れる映画って君たち、何だと思う？　僕ァ一連の「黒澤映画」と「円谷映画」だ！ と断言する。21世紀になろうと、いくらSFXが進歩しようと１つの分野にある「花」の時期、円熟の時がある。少なくとも日本の映画という土壌では、この天才二大監督の仕事が、万人に喜びを与えた我々日本人の誇りなのだ！　さあ、そこで土屋嘉男さんだ。見てない、知らない等とは言わせないぞ諸君よ。前述の論理にのっとれば黒澤映画と円谷映画をみてない者は日本の恥。いくら若いといっても許されん。全員ビデオでいいから見ろ！　で、この二大天才の映画の常連だったのが土屋さんという訳だ。となるとこの人はもう日本の誇りという事になる。さらに嬉しいのはとかく黒澤映画と比べると円谷映画はお子様ランチだとバカにする手合の多い中、土屋さんは両者を均等に、いやむしろ円谷映画の方に傾倒して参加していたのだから素晴らしい。「僕はもうＳＦが好きでね。黒澤さんの『七人の侍』がデビュー作なんだけどその時同時に『ゴジラ』も撮ってて、でもう面白くてそっちの方によく遊びに行ってね。円谷監督、本多監督と凄い仲良くなって。後のゴジラの振付なんかも僕の意見を参考にやってた部分があった。宇宙的な視野で考える事が好きなのよ。だから『地球防衛軍』で宇宙人の役をやれた時は嬉しかったねえ。顔は出ないが僕が日本人初の宇宙人役の男です(笑)。黒澤さんが何故か僕の事を気に入ってくれてね、居候してた時に毎朝、お互いに昨晩見た夢の話をするんだけど流石監督の夢は凄い。『静かな日本間で一人本を書いていると、イキナリ無礼にもガラッと障子をあけて入って来た奴、それは大きな動物園のカバだった』だもの。僕は『これぞ黒澤映画』と手を叩いて喜んだね」「俳優」とは、人に非らず優れたものと書く。人に非らず、すなわち宇宙人である。土屋さんは実は宇宙人で、つまりは真の俳優の姿である、と僕は確信したのだった。

イ ラ ス ト 解 説

①世田谷の家の庭にはＵＦＯが見えるイスがある。何となく土屋さんがイイ気分になると、出るそうだ。

②昭和35年の主演作の『ガス人間第１号』は昨今のＳＦＸ映画『フライ』なぞブッ飛ばせの上品な傑作特撮映画!!

③昭和32年『地球防衛軍』のミステリアン、昭和40年の『怪獣大戦争』のＸ星人など、日本人の宇宙人役のパイオニアなのだ!!

④黒澤明監督の家にイソウロウしていたが、毎回毎回豪華な食事が出るので手を叩いて喜んだ。それをゆーっくり貴族的に食べるのだ。

PROFILE

昭和２年５月18日、山梨県塩山市生まれ。父は高名な大学教授だった。兄は３歳で新聞が読めたという神童だったが病で死亡。そのため次男の彼は蝶よ花よと育てられ夜店の綿菓子などいわゆる駄菓子を全く食べさせて貰えなかった。そして自分で綿菓子の機械を買うんならいいだろうと勉強し山梨医学専門学校、俳優座を経て29年「七人の侍」出演ののちようやく夢を叶える。以後黒澤・円谷映画の常連として活躍する。今もバイクや釣り、ＵＦＯと子供心を忘れない宇宙人である。



撮影／堀内秀昭

土屋嘉男さんの巻


UFOが見えるイス
①
傑作!!
ガス人間第一号（昭和35年）
②
宇宙人役のパイオニアである
③
黒澤明監督の家の居候で、凄い食事に手を叩いて喜んだネ
④
画・石原豪人



『ガンヘッド』

世界初のロボットアクションムービー『ガンヘッド』が、ついに完成した。今月は公開直前特集としてコーナーを拡大。↗

解説

ＴＶアニメでは過去にいくつもの傑作を世に出した日本だが、実写の、それもロボット物というのは皆無に近かった。「エイリアン２」のパワーローダーなど、海外ではいともたやすく実写で行っているのを観て、くやしい思いをした国産特撮ファンも多かったはずだ。だが。『ガンヘッド』は、そんなファンの期待に十分応えられる作品だ。

監督は詩情あふれるバイク映画『ウィンディ』の原田真人。特撮監督は新しい宇宙映像を『さよならジュピター』で創り出した川北紘一。そして主演が『悲しい色やねん』『スティゴールド』でみずみずしい演技を観せてくれた高嶋政宏という布陣のこの映画、今までの日本特撮にはなかったドライな感覚と、スモークと逆光を多用したリアルな映像の作品に仕上がっている。

なお、公開は７月22日から全国東宝系で一斉封切の予定だ。



▲トレジャー・ハンターが使用する〝メリーアン〞。Ｂ17を模した、4発のジェット機という設定だ



▲ズラリ揃ったトレジャー・ハンター、〝Ｂバンガー〞の面々、右上に見えているのは実物大で作られたメリーアンの機首部分。冒頭シーンに使用された



◀生体探知器の使用シークエンス。左側の雙眼の女性はベベ役の円城寺あや。劇団夢の遊眠社の人気役者だ。視力補メカを装着している

ロゴイラスト／ふじたゆきひさ

アニメーションビデオ　月間ベスト10

順位	得点	タイトル	発売元
1	9,860	鎧伝サムライトルーパー外伝 VOL. 1	CSG
2	6,830	機動戦士ガンダム0080 VOL. 2	バンダイ
3	5,715	ムーミン　VOL. 0	東北新社
4	2,585	朱鷺色怪魔①　闇の血族編	ウオカーズ・カンパニー
5	2,540	吸血姫 美夕 第四話「凍る刻」	創映新社
6	1,418	機動戦士ガンダム0080 VOL. 1	バンダイ
7	1,012	それいけ！　アンパンマン	VAP
8	970	ゆかいなディズニー（日本語吹き替え版）	バンダイ
9	935	となりのトトロ	徳間書店
10	900	きまぐれオレンジ・ロード ハワイアン・サスペンス	東宝

5月1日〜31日オリコン調査

ここが知りたい大特集!!

↘観る前に知っておきたい、知っていると10倍楽しめる情報をつめこんだ特別版だ。公開まであと２週間、期待せよ!!

STORY

2039年。世界各国は、コンピュータネットで結ばれていた。主人公ブルックリンは、そんな管理社会からはみ出たトレジャー・ハンター（宝探しグループ）の一員だった。彼らの今回の獲物は、閉鎖された孤島８ＪＯに設置されているマザータワーにあるコンピュータチップだ。マザータワーは13年前に中枢である大型コンピュータ・カイロン５が反乱を起し、連邦軍の精鋭を投入しても制圧できなかったポイントだ。

ところが、無人のはずのタワー内で連邦軍のテキサスエアレンジャー・ニムと出会う。ある物を奪って逃亡したバイオドロイドを追ってきたと説明するニムの前にバイオドロイドが出現。ブルックリンの仲間は次々と殺されていく。やがて、カイロン５の陰謀を知ったブルックリンは、再生させたガンヘッドに乗りこみ闘う決意をするのだった……。　（上映時間・100分）



▲バラバラ役のジエームズ・トンプソンは、バイオドロイドの役も兼ねており。１人２役だ



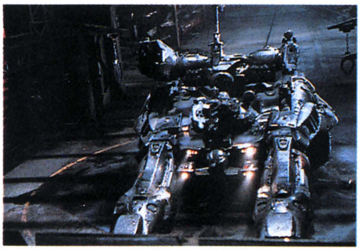
▲ブルックリンの使用している銃は、カスタムメイドのマグナム銃。大型ベンチレーター付だ



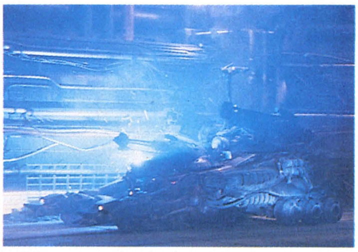
▲ニム役のブレンダ・バーキはハリウッドで行われたオーデションでえらばれた。脚がキレイ



▲ガンヘッドのコックピット。無人のものを有人用に改造してあるので。かなりせまい構造だ



▲戦車モードのガンヘッド。1/1のほかに、1/8、1/24スクールの撮影用モデルが製作された



▲走行しながらミサイルを発射するシーンは、合成なしの一発撮りだ。高速度撮影が素晴しい



▲エアロボットは1/8ながら、モーターで自走し、エア・シリンダーで腕が可動するモデルだ

COMING SOON!!

7月22日(土)全国東宝系一斉公開

読んでから見るか？

ガンヘッド小説版



▲『ガンヘッド１』
会川昇　角川書店
470円（税込）



▲『ガンヘッド２』
会川昇　角川書店
520円（税込）

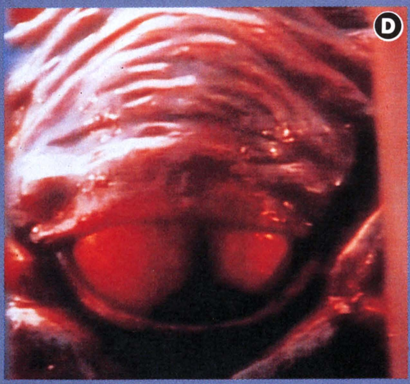
ノベライズといえば、映画の脚本の描写を詳しくしたような本が多いが、この小説はだいぶ違う。ガンヘッドの誕生時、つまり映画の世界の数十年前を舞台にしているオリジナル編なのだ。公開前に読む参考書としては最適かも。

空想科学電影館 其ノ九

新・宇宙戦争

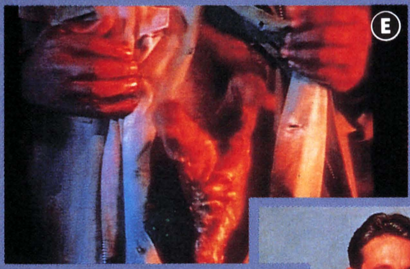
きしかわおさむ

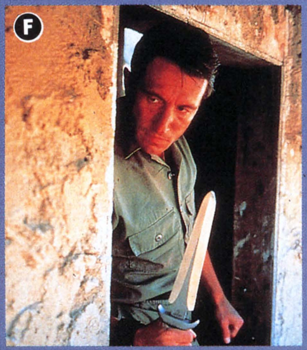
お酒を飲みました。銀座・新宿ゴールデン街のコースで、深夜3時まで。1年ぶりに飲んだのだった。次は来年の8月頃かも。





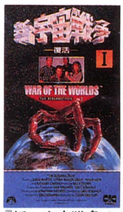








Ⓐ甦るエイリアン。かれらは仮死状態だったのだ。Ⓑ主人公の対エイリアンチーム。左より陸軍のアイアンホース中佐、ブラックウッド博士、ドレーク、スーザン。Ⓒ人間に同化したエイリアンは死ぬと溶けてしまう。Ⓓエイリアンのデザインも昔の映画版と同じだ。Ⓔ同化した人間の腹をつき破って出てくるエイリアンの腕。Ⓕアイアンホース中佐役のリチャード・シェイプスは映画『プレデター』にも出演しているベテラン俳優だ。



『新・宇宙戦争1〜復活〜』91分 14830円（税別）

以前、下段の欄外情報で紹介した『宇宙戦争』の新作（カナダで製作されたＴＶシリーズ）の発売日が７月28日に決定した。

この作品の最大のポイントは、リメイクではなく続編というところだ。最近ではパート２モノは多いけれど、36年前の映画の続編というのは珍しい。

気になる物語を紹介しよう。プロローグはテロリストが陸軍の基地を襲撃する場面から始まる。ところが、その戦闘が原因で保存されていたエイリアンが復活してしまった。彼らは細菌によって死んだのではなく、仮死状態だったのだ。復活した彼らは人間の体を吸収して人間の姿を得る。そして36年前に乗ってきた円盤を奪取し、再び地球侵略を目ざすという物語だ。

彼らの存在を一早くキャッチし、立ちふさがるのが、36年前に彼らに両親を殺された科学者だ。彼——ブラックウッド博士は軍上層部を説得し、対エイリアン用のエキスパートチームを結成する。メンバーは博士の他に、コンピュータのエキスパートである黒人少年、陸軍中佐のアイアンホース、そして細菌科学者で紅一点のスーザンの４人だ。（４人のやりとりが楽しいのだ）

この新作は前作を観ている人やＳＦファンが見ると、ニヤリとしてしまう仕掛が随所にあり（ちゃんと回想場面に1953年にパルが製作した『宇宙戦争』のシーンが入っている）、復活した円盤の姿や音も、旧作と同じなのが嬉しい。今回リリースされるのは第一話だけど、以降、毎月続編がリリースされる予定。『インベーダー』や『Ｖ』、『ヒドゥン』にも似た、人間そっくりだが中身は宇宙人という設定が、サスペンスフルで魅力的な作品に仕上がっている。

それはそうと、『宇宙戦争』の原作小説では、侵略してきたのは〝火星人〟と書かれており、1953年の映画でも「火星表面に局地的な発生現象が起きている」とかいうセリフもあって、この新作でも当然〝火星人〟と呼ばれているだろう、と思っていたら〝エイリアン〟と呼んでいるのには驚いた。

やっぱり、いまどき火星人などというのもシラけるからだろうか？　う〜む。

ちなみに、この新作に登場する宇宙人は、オリジナル版と同じ３つ目の複眼を持っており、その視点から観た映像（３つの像がだぶって見える）があったのには感心した。でも欲をいうなら、オリジナル版でも出なかった宇宙人の下半身が見たかったなぁ。

写真提供／ＣＩＣビクター

昨年度の直木賞受賞作『遠い海から来たCOO（クー）』の映画化が決定した。物語は南の島で太古の魚龍のいきのこりであるプレシオサウルスの子供を発見した少年が、それを狙う大人たちと戦うというもので、原作は景山民夫（角川書店刊）、監督は岡本喜八、そして特撮は米国で行われる予定だ。公開は1991年の正月が予定されている。

お待たせ！　やっぱり夏はインディが主役

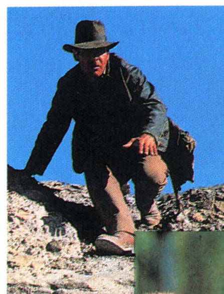


▲スタントをほとんどこなしてしまう、サスガのハリソン・フォード

インディ・ジョーンズ 最後の聖戦
7月8日より日劇ほか東宝洋画で公開予定。おなじみのテーマ曲は、J・ウイリアムス。

待ちに待った第3作！　スピーディなテンポ。スリリングなアクション。ジェットコースター連続100回乗りみたいに、クラクラするほど楽しい。今回はインディの少年時代のエピソードから始まり、彼のキャラクターがじっくり描かれる。インディの名前の由来は？　蛇嫌いになった理由は？　トレードマークのテンガロンハットと鞭は？　その答えがみ〜んな隠されているというワケだ。そして父親ヘンリー・ジョーンズ博士役としてショーン・コネリーが登場。親子のユーモラスな対話も、ホント、笑える。

ただ、気になるのがこれがシリーズ最後というウワサ。いくらなんでも、そりゃないよね。ルーカス＆スピルバーグさま〜！



◀キリストの聖杯が隠される場所を調査中、行方不明になった父親を探しにベニスへ

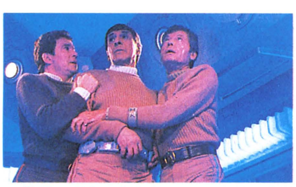


▶馬、戦車、バイク、を使っての、アクションシーンが次々に展開



▶本の虫のガンコおやじに、さすがのインディも手をやきっぱなし。S・コネリーがシブイ

USSエンタープライズが帰ってきた



▲監督・原案・主演のW・シャトナー（左）

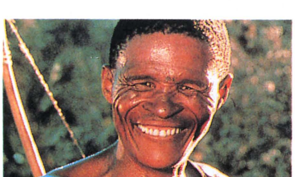
スター・トレック5 新たなる未知へ
6月下旬よりニュー東宝シネマ1ほか東宝洋画系で公開予定。

果てしない宇宙への夢を追い続けて、アメリカ人のフロンティアスピリット宇宙版ともいえる人気シリーズ。〝トレッキー〟と呼ばれるフリークスが、なんと40万人もいるというからオドロキだ。

23世紀。スペース・シップ、エンタープライズは、反乱の鎮圧という任務を受け、銀河系の惑星シヤカリへ向けて出発する——。

出演はおなじみのウイリアム・シャトナー、レナード・ニモイ、他。

ニカウさんが、またまた珍騒動を！



▲ニカウさんの笑顔って、心がなごむよね

コイサンマン
7月下旬より日劇プラザほか東宝洋画系で公開予定。監督はJ・ユイス。

コイサンマンといっても、別に大阪うまれじゃない。あのブッシュマンがネーミング変更して再登場なのだ。ブッシュマンは〝やぶの人〟という差別用語とか。そこで現地の部族の名称〝コイサン族〟から命名。これからはコイサンマンと呼んでね、とゆーわけ。なんかピンとこないけどね。名前変われども、人なつこい笑顔と素朴なキャラクターはそのまんま。南アフリカを舞台にほのぼのストーリーが展開する。

子熊の自然な演技が素晴らしい！

事故で母親を失い、ひとりぼっちになった子熊。餌をとるすべも知らない。だが、勇壮な雄熊と出逢い、大自然の摂理を身につけていく……。

熊の動きを自然にとらえるため6年の歳月をかけて撮影したというだけあり、まるでドキュメンタリーフィルムと錯覚するほど。それほどに、熊の動きが自然体で、イキイキしている。監督は『薔薇の名前』のジャン＝ジャック・アノー。原作者の「殺したいという衝動よりも、もっと強い感情がある。それは生かしたいという感情だ」という言葉が胸にひびく。



▲子熊ユークが雄熊カールと出逢うシーンは感動的。ナレーションはいっさいなく子熊の視点で自然を描く

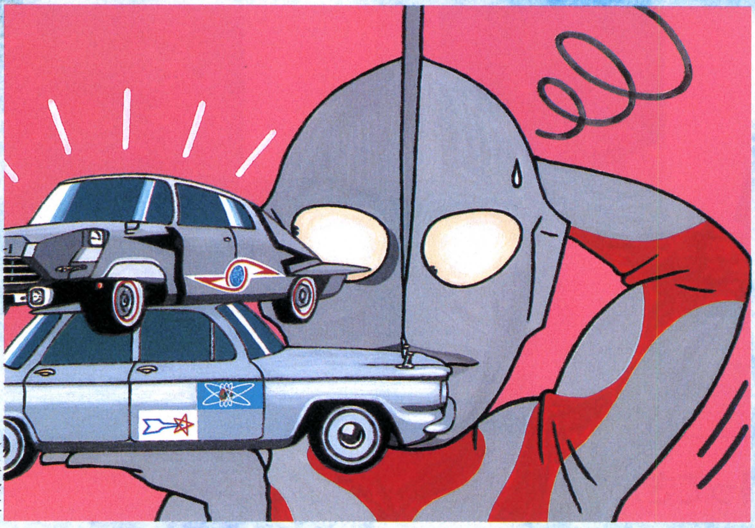


▲ユーモラスなユークの名演技。スタッフが苦労しただけあり、熊の動作、表現が素晴らしい

子熊物語
7月15日より日比谷スカラ座ほか東宝洋画系にて公開予定。

イキなカントク 實相寺昭雄の ナメてかかれ！

『ウルトラマン』の時の監督の愛用車はヒルマンだったそうだが、オンボロでよく劇用の壊しのシーンに使われそうになったという。今回はそんな事ない(?)スーパーカーの話!!



イラスト／塩見正一

役立たずの車たち

『ウルトラマン』の科学特捜隊はパトロール専用車を持っていたが、数々のメカの中であれは最低の代物だろう。サイドに流星マークはついていたが、リアー・エンジンのシボレー・コルベットをそのまま使っていたものだ。このコルベット、かなりのポンコツで、現場での調子はすこぶる悪く、厄介な代物だった。

ものの本によれば、探索機能に優れているとか説明もされているが、現場ではそんな機能を考えたこともなかった。おそらく廃車寸前の奴を流用したんじゃないか。

「無事に動いてくれよ」といったことばかりが気になって、メカの機能美を見せようとか、格好よく撮ってやろうなんてことは、二の次だった。

だから次第に、その車を使うシーンを少なくしたものだ。隊員たちの単なる移動や送迎にも、出番を削ってしまう。ビートルがどこへでも垂直離着陸できるものだから、ちょっとした用足しにもビートルということになる。

私は雨が降ってきたから傘を届けてくれ、という隊長のお使いにも、ビートルを飛ばしたことがある。本来、パリ本部から隊員が来れば、専用車が行くべきだろうが、それも実際のモノレールで撮ったりした。

要するに現場でのエンストにうんざりしていたこともあるし、モノレールの方がモダンだったからだ。まして、怪獣出現で隊員出動！　となれば、全く役に立たない。シリーズ全体を通して見ても、専用車が重要な箇所で使われたということは皆無だろう。攻撃の武器は持たなかった設定上の理由もあるが、ポンコツを流用した祟りじゃなかろうか。　空にビートル、地底にペルシダー、海にＳ21号、とありながら、陸上のメカは貧弱だったのが科特隊である。陸上では、自衛隊の戦車などに応援を依頼する。ハヤタが変身してくれるまでは、怪獣の暴れるにまかせるしかないわけで、ひょっとすると、ウルトラマンを引き立たせるために、わざと陸上のメカは貧弱にしておいたのかもしれない。いや、きっとそうに違いない。今度稽ちゃん（円谷プロの満田稽さん）あたりに聞いてみよう。

車が駄目な伝統？は『セブン』にも受け継がれていて、これは種車そのままでなく、キャデラックをベースにあれこれデザインをつけ加え改造されたものだった。〝ポインター〟と犬のような名前だが、その名に恥じる鈍重さで、謳い文句は水陸両用自動車ということだったが、ポインターが水しぶきを蹴立てて疾走する姿など見たことがない。実際にはちょつとした水溜りや凹み等でも立往生するような代物だったから。『セブン』の場合、ウルトラホークはメカとしてもビートルの比でなく進んでいるし、宇宙ステーションやステーションホークまであり、海にはマックスなる原子力艦まで誕生したのに、陸上だけは形を変えても相変らずだった。

ポインターを余り撮らなくなったら、ロケの折のメインスタッフ移動用に使われたりする有様。「監督、次の現場にポインターで行って下さい」と言われて、つい乗ったはいいが、公道じゃまるで見世物の運命。ガキ共に囃し立てられて恥ずかしいばかり。いくら制作進行に言われても、絶対に乗らないようになってしまった。それにしても、あのキャデラックも、調子の悪い車だったという記憶しか残っていない。

その后の『怪奇大作戦』でも、ＳＲＩ専用車としてミニカーのスバル三六〇があったのだが、私は一度も撮らなかった。設定されただけで、他の監督あまり食指を動かさなかったんじゃないか。メカではないがＳＲＩの戦闘用スーツと共に、いつしか萎んだお膳立てのひとつである。

陸上のメカは一番むずかしい。どうしても、遊園地の幼児用のりものが走り回る感じになってしまう。

もし特撮物をやれる機会があったら、車のことを考え直して撮るようにしよう。

CORDINATE／MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST／YUTAKA KONDO

小川範子のおいらせ日記

いいですか？ 一生に一度の自慢話



夏ですね。お元気ですか？ 小川範子です。ドラマ『夏色の天使』の収録も、ようやく半分ほど終わりました。最近は睡眠時間が平均3時間という毎日を送っています。アルバムのレコーディングもなんとか終了しました。今回は、ドラマとレコーディングが重なるという、私のいちばん苦手なパターンだったので、あまり自信はないんですが……。タイトルは「そのとき」です。そうですね、今回は言葉は悪いんですが、軽いっていうのかな、そういうアルバムです。詩の内容も、これまでと違ってフツーの女のコっぽい。今年の夏はドラマとシングルとアルバムがわりと軽い雰囲気にまとまってます。深読みするようなストーリーもないし、私も理解して歌えました。だから皆さんにも気軽に聴いていただけるんじゃないかな〜と。気軽に聴いてほしいなって思ってます。「そのとき」っていうタイトルもいろんな意味に取れますよね？ ですから、聴いた人に好きなようにサブタイトルをつけてもらいたいですね。

寝不足のせいか、学校で友達に「ボーッとしてる」「ヘンな人」「ワンテンポ遅れてる」なんて言われてるんです。笑うときも、みんなが笑って、しばらくしてから笑い出すのでヒンシュクだし。困ったものです。バレーボールも私のいるチームは、いつも負けちゃう。私が触るとボールがどこかに行っちゃうんですよ。負けたチームが掃除当番になるので、私は〝疫病神〟扱いされてます。でも、この間のクラスマッチではサーブが1本入ったんですよ。エッヘン。あとはボールから逃げてましたが……。

そうそう、一生に一度しかない自慢話があるんですよ。自慢させてください、小川範子に。中間テストの成績がすごくよかったんです。苦手の数学までよかったんです。テスト前に連続して学校をやすんじゃって、ダメかなーと思ってたんだけど、ドタンバで得意のヤマ勘がはたらいたんですね。麻生さんは「マグレでしょ」みたいな顔をしてましたが。最近はどこにいっても、この話しをするので「いい加減にしなさい」なんて言われちゃった。でも、一生に一度なんだからいいですよね。本当にできる人は、こんなことじゃ自慢しませんよ。期末はダメですね。油断してます、小川範子は。

いまはこんな感じで〝学生〟してますけど、学校を卒業したら、私は職業欄に何て書けばいいんでしょうか。〝俳優〟じゃないし……。考えてみると〝アイドル〟っていう言葉は難しいですね。以前、ある番組で「あなたにとってアイドルとは？」っていう質問にコメントを出さなきゃいけないことがあったんですけど、私、すごく悩んじゃって。〆切りまで1日しかなかったのに、3日くらい悩みました。辞書で引くと「人気者」になってるんですけど、それじゃ芸がないし。他のタレントさんは「夢」って答えたりしてました。結局、私の出した答えは「……？」でした。この答、は今も同じ。私はアイドルですか？ アイドルって悪い言葉じゃないし、アイドルって呼ばれることは嬉しい。うーん、でも、難しいな。私にピッタリの肩書きってなんだろう。いちばんしっくりくるのはやっぱり「スケベ」かな。小川範子（スケベ）……珍しいですね。

ドラマが終わったら、次はコンサートの練習。今年はオリジナルだけじゃなくて、他の人の曲も歌えたらな、と考えています。皆さんと会える日を楽しみにしていますネ。



◀珍しく派手なカッコしてるね、と言ったら「まだまだこれじゃ地味ですよ。マドンナみたいなカッコしてくる女のコもいるんですよ」うーん、まいった



▲こんなに忙しいのにKyon²のコンサートは絶対行くし、バイクの小型免許もとるそうです

みんなで考えよう！範ちゃんの肩書き



読者通信

忙しいというのに、ノリがよくて明るい今月の範ちゃん。本当にパワフルだね。食欲がないときも、お母さんの作る朝食だけはおいしく食べているそうです。7月12日にはシングル「夏色の天使」26日にはアルバム「そのとき」がリリース。コンサートのチケットはもちろん手に入れただろうね？

7月20日にはめでたく16歳のバースディを迎える範ちゃんに、キミのホットなメッセージを送ってちょうだい。それから範ちゃんにピッタリの肩書きも考えてください。生写真あげます。自由課題でもいいよ。コンプティーク編集部「ハッピーバースディ範ちゃん」係まで。

今月のラッキー野郎は阿部純也、若山智、ヘイ！彼女、水前寺公園でお茶しない!?、筒井英二、修羅王シュラト、他15名様。おめでとー！

撮影／江尻宏明

BOOK 珠玉のファンタジィ名作が続々！

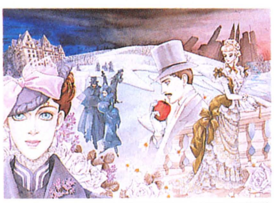
昔、「日本の土壌ではファンタジーは根づかない」なんていうＳＦ評論家がいたけれど、どうしてどうして、コミックスには、おもしろいファンタジィが多い。また、小説だって、負けてはいない。

しかし、長い伝統を持つ海外ファンタジィ小説には、また独特の味わいがある。ＳＦでも海外作品は、不思議な香りを持つ。

そんな、海外作品の味と香りを楽しませてくれる文庫シリーズが、８月から角川書店より刊行されることになった。

まず、８月に先陣を切るのは、『ふりだしに戻る（上）』（Ｊ・フィニイ　訳＝福島正実）『爆走！クライシス・サーキット』（Ｒ・ゼラズニイ＆Ｊ・Ａ・カーパー　訳＝野田昌宏）『ロボット・シティを捜せ！　電脳惑星①』（Ｉ・アジモフ＆Ｍ・Ｐ・キュービ・マクダウェル　訳＝黒丸尚）の３冊。いずれも、ファンタジィ＆ＳＦ界を代表する巨匠の傑作だ。しかも、今後のラインアップも豪華で、Ｐ・Ｊ・ファーマー、Ａ・Ｃ・クラークなんてビッグネームが並んでいる。

なんとも楽しみなこのシリーズ、ファンならずとも見逃せまい。



▲『ふりだしに戻る（上下）』の表紙イラスト。政府の秘密のプロジェクトによって90年前・1882年にやって来た男の、恋を描いている。故・福島正実の名訳



▲『爆走！　クライシス・サーキット』の表紙イラスト



▲『ロボット・シティを捜せ！　電脳惑星①』の表紙イラスト

EVENT 今年はウルトラとんねるずの年



▲会場はＴＶ関係者で大盛況。そして、壇上は実に晴れがましい雰囲気なのであった

さる６月９日、東京・赤坂で全日本番組製作者連盟が選んだ優秀作品＆グランプリ作品の発表受賞式が、行われた。

まず、優秀作品は『ウルトラマンを作った男たち』『ねるとん紅鯨団』等６作品が受賞。さらにその中から『ウルトラマン』が、最優秀作品を受賞した。この賞は、全国のＴＶ番組制作者の代表によって選ばれた作品に与えられる。いわば、プロの中のプロが選んだわけで、それだけに、その結果にはなかなか重味があると言っていいだろう。そして受賞作は、本誌読者には超おなじみの実さんの小説のＴＶドラマ化なわけで、ますます重味が感じられるというものだ。表彰状授与の時には、今月号の『ナメてかかれ！』にも、その名の出てくる円谷プロの満田稽プロデューサーが壇上に姿を見せていたのだった。

一方、「ザテレビジョン」誌上の読者投票による１位にはとんねるずの『みなさんのおかげです』が選ばれた。人気の２人も受賞に、感謝感謝感謝。



撮影／石本カオル

▲時代の子とんねるずと、時代を超越したウルトラ。どちらも、そのパワーはすごい

ロードス島戦記 ガレージキット 情報

本誌６月号で特集した「ロードス島戦記」のガレージ・キット（海洋堂製）の試作品が揃ったので紹介しよう！





フィギュアのスケールは、いずれも。$\frac{1}{24}$メタルキットとして２体１組、３セットが７月初旬頃に発売になる。パッケージアートは、もちろん出渕裕先生だ、ところで、６月号で予告したジオラマが、ついに完成。そのあまりのカッコ良さにポスターとなって、来月号の付録になる予定だ。もちろん本誌のほうでも、それに関連した企画をやる予定なので、ロードス島フリークは期待してほしい（なんせ、ドラゴンだけでも大きさ２メートルぐらいあるのだ！）。それから、６月号で紹介した$\frac{1}{6}$ディードリットは８月上旬に発売予定。詳しい情報は下記の海洋堂まで、では、来月は店頭（だったらいいな）で会おう！

海洋堂☎03(461)2816（営業時間／正午〜夜8：00年中無休）

プレゼント

写真のフィギュアを６体ワンセットにして３名様にプレゼント。〒102　東京都千代田九段南４−７−16市ヶ谷ＫＴビル　角川書店コンプティーク編集部ロードス島フィギュアちょうだい係まで。

協力／海洋堂　©出渕裕／グループＳＮＥ

JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!

見よ！　これこそが、JAGUAR現象だ!!



ワァ〜オ〜！ JUGUARさまさまだぞ！6／15の東京ドーム公演は、大盛況であった。5万人の大観衆の前で歌うというのは、なかなかいいもんであったのだ。外車のオープンカーで球場のお客の前を回るなんてのはいいアイデアだったろ〜。

我輩はロックシンガーであるが、スタイルメイクがなかなか個性的(？？)なので、最近はタレント的な仕事も増えているのであ〜る。先日、野沢直子ちゃんから電話があって、彼女のコンサートにゲストで来てくんないかなんていうもんで、飛入りしてきたのであ〜る。同じように爆風スランプ（彼らは我輩のファンなのであ〜る）がベースをひいてくんないかなんていうんで、何回かＴＶで共演したけど、読者の中には見た人もいることであろう。いまやロック界・芸能界にも、ＪＡＧＵＡＲのファンがぞくぞくと増えていることの証明なのであ〜る。オッホン。これがまさに「ＪＡＧＵＡＲ現象」というものなのであ〜る。ワッハッハ。

それでは又、来月会おうぜ〜。サラバじゃ〜！

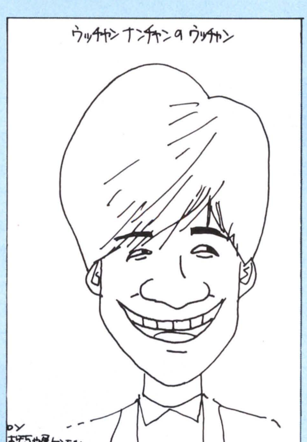
◎ＪＡＧＵＡＲのライブ予定
7／22(土)ジャガーカフェ
◎ＴＶ番組
ＴＶＫ 毎土曜24：30『だまってジャガーについて来い』
ＣＴＶ 毎月曜18：55『ハロージャガー』
ＴＶＫ 毎水曜20：00『ハロージャガー』

GOちゃんの似顔絵男爵



パワーある投稿者にこそ、幸運は訪れるのだ！

どんな大打者にもスランプがあるように、この超人気コーナーにもパタリと投稿が途絶える時が年に１〜２度あります。今回がそうです。応募総数２点。厳正なる審査の結果、今月の男爵はおもちゃ屋ケンちゃんに決定しました。担当の㊥氏の意向はしいて男爵を選出しなくてもよいということでしたが、以前にも書いたように、こういう他人が投稿しない時に投稿するという人にはある種のパワーがあると思うんですね。ですから男爵。堂々たるものです。似顔絵の対象としてはナンチャンよりむずかしいウッチャンを選んでいるところも偉いです。さらに笑顔である点も良い。笑顔の似顔絵が描けるとお金になりますから。と、いろいろほめましたが欠点も少しはあります。特に右目はあんまり似てない。眉も少し大ざっぱです。でも全体の雰囲気をしっかりつかんでいるので気になるほどではありません。ローテーションの谷間に好投して一軍定着の足がかりをつかんだ今月の男爵に拍手。



▲北九州市・おもちゃ屋ケンちゃんの男爵授賞作。投稿することに意義がある!! ㊥

業務連絡

中国で、イランで、ソ連で…。今、人々は泣いている。そして㊥も、泣いている。作品が、なぜこない…。

げろんちょ! ②

等門じん

←……このマンガ、また載ってる……。

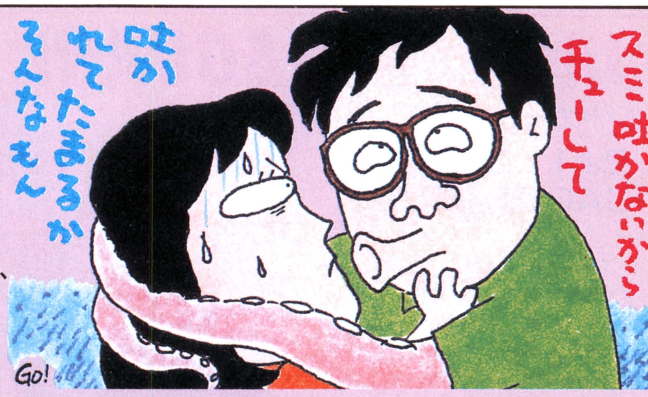


小田嶋隆の

新妖怪百物語

タコシタの巻

“タコシタ”。諸君はその名を耳にしただけで、如何(いか)な妖怪かを、理解できる事だろう。それはおおむね、その通りだ。しかし…。



告白しよう。小中学校時代を通じての私のあだ名は、「タコ」であった。

確かに、私は、同じクラスの生徒や、学校中の教師にあだ名をつけまくるタイプの生徒であった。しかし、それらのあだ名は、いずれもしゃれていて、愛嬌があり、気品さえ感じられるものだったのである。

それなのに、報復として私につけられたのは、「タカシ」を「タコシ」と読み変えただけの、愚劣な、芸のない、はなはだ想像力に欠けるあだ名・「タコ」であった。

英語の授業中に、教師（24歳の美人教師であった）に

「What is your nick-name?」

と尋ねられ

「…Tako…」

と答えなければならなかった時のことを、私は忘れることができない。

「Oh! Tako! hahahahaha」

教師は笑った。私も、笑った。うれしかったからではない。怒ったら、ますますタコになると思ったからだ。しかし、今思えば、クラス中が自分のことを笑っている時に、同じように笑っていた私は、やっぱりタコであった。

タコは、どことなく間抜けな生き物である。宿命のライバルであるイカと比べてみても、全面的に見劣りがしている。

まず、高級感がない。イカが、場合によっては、高級料亭の一品料理として通用するだけの力量と質感を持っているのに対して、タコは、きゅうりだとかワカメあたりとまぜこぜにされて酢のものになるのが精いっぱい。しかも、その料理は「ワカメとキュウリの酢のもの」と呼ばれ、タコの存在は黙殺される。

応用もきかない。イカは、そのままで用いれば刺身になり、焼けば焼きイカになり、干せばスルメになる。加工食品として裂きイカにもなれば、保存食品として酢イカにも変身し、煮ても蒸してもリング揚げにしてもＯＫである。さらには、イカそうめんになり、塩辛になり、天ぷらになるかと思えば、イカめしという一風変わった調理にも耐えられる。

その点、タコは、どうやってもしょせんタコである。サイの目に切り刻まれ、煮えたぎったうどん粉の中でタコ焼きになるほかに、特に明確な未来というのか、ビジョンというのか、そういうものを持ってないのである。しかも、こんなに虐げられていながら、日本では、アホの代名詞として用いられ、欧米では「デビル・フィッシュ」と呼ばれていたりするのである。

さてしかし、虐げられた者は、虐げられた者だけが獲得することのできる能力を、最後には獲得する。ウツボにおびやかされ、サメに追いかけ回されるきびしい日常の中で、タコはスミを吐いて敵の目をくらます技と、絶大な変身能力を獲得したのである。タコは、周囲の環境に合わせて、自ら皮膚の色と形態を変える。たとえば、岩に貼り付いている時など、でこぼこ具合といい色といい、岩そっくりになってしまう。これは本当の話だ。

ということになると、人間に貼りついたタコが人間そっくりになるのは、これはもう理の当然というのか、存在の必然である。

そうやって、人間そっくりになったタコが妖怪「タコシタ」なのである。外見的な特徴には、顔色が変わりやすいことだが、性格的には、四方八方に手を出すこと、貼り付いたらなかなか離れないことがポイントだ。クラス全員の女のコに暑中見舞いをだしていたりする奴は、まず「タコシタ」と考えて差し支えない。政界にも、つい先日まで「タコシタ首相」というのがいて、多方面の人脈に貼りついて頑張っていたが、結局へタってしまった。

噂では「タコシタ」は、現在、じぶんの足を食って逆境に耐えているという。

しぶといのも「タコシタ」の特徴である。

イラスト／中野豪

JOT  吊端撃彦のオナニー放談

全日オナヘッドＴＯＰ40選考委員会

豊満インラン元看護婦、鮎川真理に要注意!!

人間誰しも梅雨どきになると、身体の使いすぎの部分が急激に痛み始めるものである。吊端の場合、それは言うまでもなく右手だ。起きがけに１本抜いたあと、２本目にかかる寸前に突然しくしくと痛み始める。この症状はプロオナニストの100人中99人までが出るもので、ＪＯＴの６月のオナニー率は、通常月の何と2/3!! だがこんなことでくじけてはいけない、今月もみんな頑張ってオナニーをここうではないか！ ということでようやくチャート解説に移るぞ、フォッフォッ。長い前置き。

今月トップの座についたのはアイドル出身、カワイさピカイチの小野由美ちゃんである。パチパチ!! アイドル時代よりも若々しくなったと評判のロリコン顔と、抱けば折れそうなきゃしゃな身体つきが、屈折気味な性欲のオナニストに大ウケけしての結果である。が、６位㊓の鮎川真理。こいつあスゲエのである。元看護婦の肩書もインランなら、ムチムチの肉体もインランまる出し、ついでにフェラチオはエグイはで、さすがの美少女小野由美も、ウカウカしてられない逸材である。清楚vs肉体派、今後この戦いがしばらく続きそうで、吊端としても右手が痛みっぱなし。８位㊓の中村由貴は、どこぞのアイドルにウリふたつ。無口さがそそるぞよ。



▲中村由貴『クライマツクスドールズ』（アニー） 当然セーラー服モノが多い。寂げな目元が犯し心を震えさす



◀鮎川真理『あなたとしたい』（アテナ映像）

今月	先月	GAL
1	3	小野由美
2	1	御堂静
3	4	椎名このみ
4	2	日向まこ
5	5	小森愛
6	㊓	鮎川真理
7	8	直木亜弓
8	㊓	中村由貴
9	6	村上麗奈
10	9	森村あずさ



㊎PCエンジン特別編集

ガンヘッド 攻略ハンドブック

公式

おいしい
裏ワザ
満載

全エリア・完全ガイド

PCエンジンならではのグラフィックス！

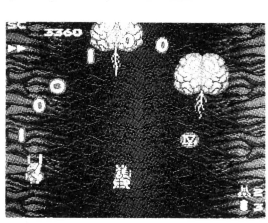
スピード感あふれる超過激シューティング・バトル！

魔のエリア-9もバッチリフォロー

この1冊で、キミも感動のエンディングが!!



ゲーム大会版
完全収録
必勝ガイドっき



7月中旬発売！

角川書店

イースで××（ちょめちょめ）のコーナー♡

☆ここだけの話＝8月初めに大阪でサイン会♡くわしくは次の?コミックコンプをみたまえ♡。イースは上下2巻になるらしい大幅に描き足しだいっ!! おのろくぞっ!!

掲載できなかったハガキは羽衣が自費で同人誌にするとゆー話だ!!

★奈良県　兎月さん



8月、大阪でソーサリアンのサイン会やるぞ！

★富山市　くまみ陣さん



はたして出るチャンスはあるか。出なかったりして。

★杉並区　水田亮くん



そうだっ！また出そうっ!!ついでにら○まくんもっ!!

★岡山県　田崎一至くん



ダームの塔で活やくするページ、あるか？

★埼玉県　アッシュくん



す…すいません２枚あったとは…お許し……っ!!

★大阪府　アイピヌ孤浸人くん



ジョジョに見えてこわいよー！

★茨城県　かおるくん



レアはねーかわいそうなの♡もっとかわいそうになる。

★兵庫県　高島大くん



これだけキャラが増えると、戦隊モノという手も♡

★東京都　ふらち者たかあき♡



う～んペンネームがころころかわるな～っ…

★東京都　うしろんさん



わーいレア様だ♡かわいいなっと♡

★徳島市　新井沙保さん



リリアはとりあえず扉でフォロー♡

★大阪府　CRAZYくん



おお♡ファンタジィックだ！こーゆーのを描きたかった



★栃木県　はねい翔くん



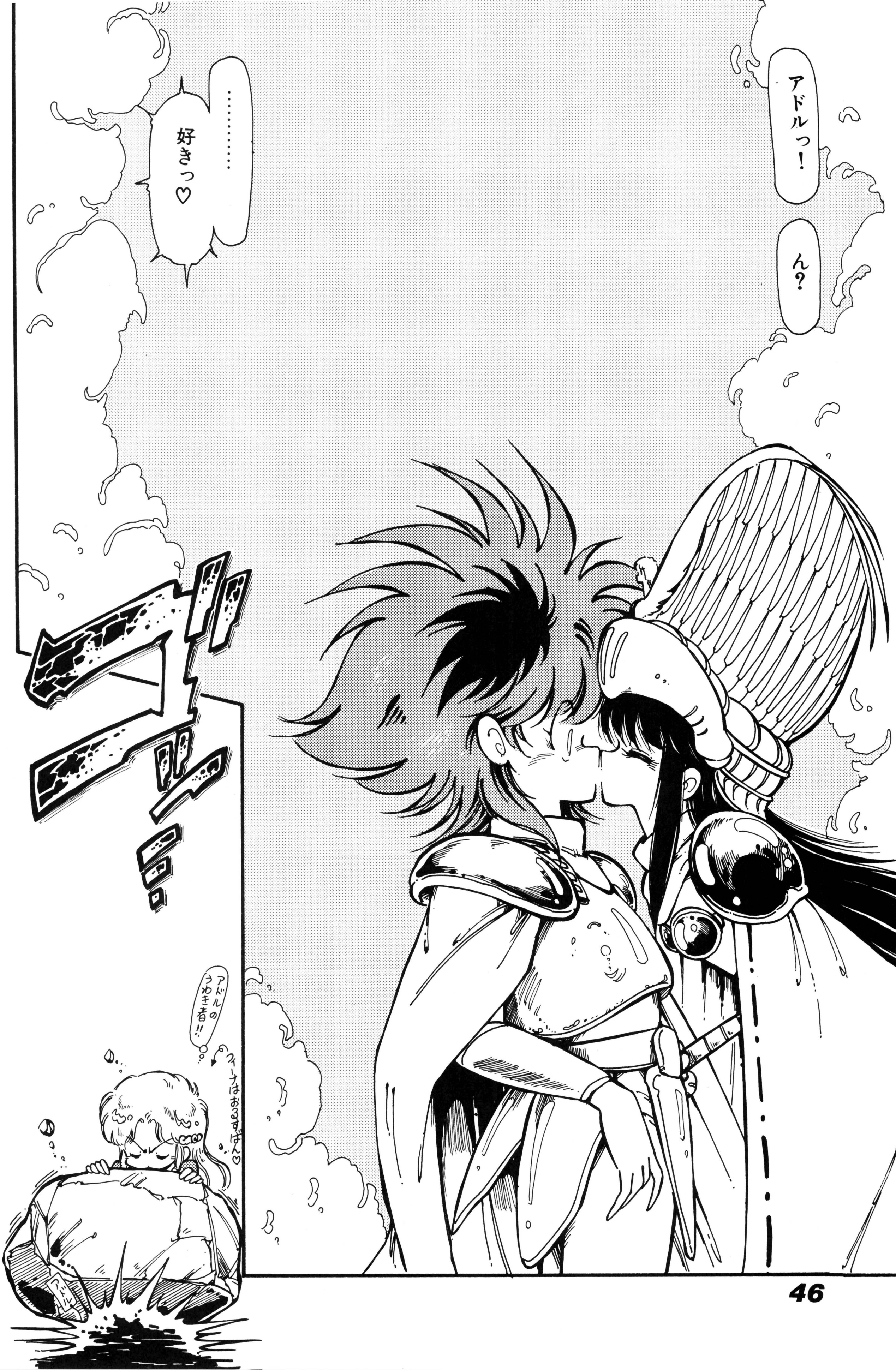
羽衣同人誌、夏の同人誌即売会に乱入か!?

▶お手紙、イラスト、お中元は〒102 東京都千代田区九段南4の7の16　市ヶ谷KTビル コンプティーク羽衣翔の係


ばかね――! これはレアの髪を使ってあたしが作った――
レアの魔人形
この人形とレアは一身同体♡
人形の痛みはレアの痛みってわけ♡
そこでこの針でもってちくちくちく〰〰っ♡と刺したりすると♡♡♡
とお――っても楽しいわけ♡
ゆーい♡レアだ♡レアだ♡
うれしーな♡うれしーな♡
ほおずりすんじゃねえっ!! バッキャロ――ッ!!
けっとばしてやる!!
ぞぞっ・・
どったの? レア?
何かおぞましいものが全身をなでていったよ――な気がする…

次号につづくよん♡


さあっ
できた♡
なによっ その手は？
くれるん だろ？


アドルっ!
ん?
……好きっ♡
アドルのうわき者!!
フィーナはおるすばん♡
アドル


あと ひとつ!
レアさま…お気をつけて…
うん…ロダもな…
ブイッ!


トン!






ゴゴゴゴーーー!



ジェバネコと呼んでくださいな♡


女神の力には一種母性愛に似たところがあります
ですから守ってあげたい人のことを思ったりするとわりとあっさり
その力は発揮されると思うニャン♡
ニャン…？
ぽろっ…
ジェバ…おヒゲ…？
それに耳とシッポが…
いやっ…あの…これは…
はっ！
うそっ…


どんなに困難な戦いの中でも皆を勝利に導く力…
恐れや焦りを生む闇を追いはらうことのできる力のことを言うのですよ♡
………
そ…それだけ？
他にもっとないの？波動砲とかーアイスラッガーとかー？
レア様にとってはそれだけの力でもみんなにとっては力を何百倍にもしてくれる力となるのです
そ…そお？
そんな力があったのー？知らなかったわ♡

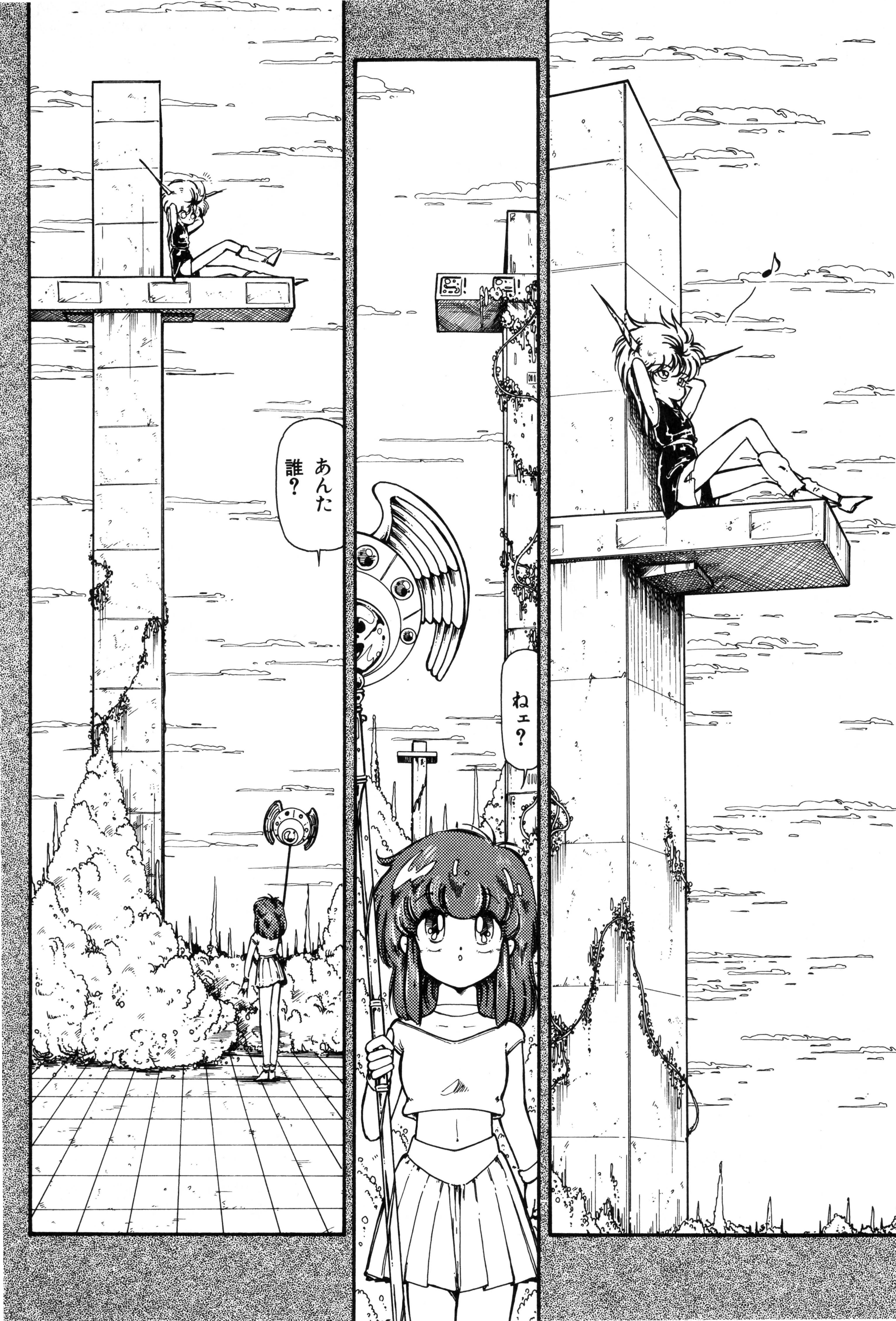

レア!! なんだよ!?
キミらしく ないじゃない かっ!!
だって!
だって! だってェ!!
あたしは何を しにいけば いいの? みんなのために どう戦えば いいの?
こそっ こそっ…
そういや レアさまって これといって…
とりえがない…
立ち直らせ ようがないな これは…
レア様♡
チョイ♡
するるるっ…
あっ?
イースの女神の力とは 魔物を倒す力のこと ではありません


行きたくないっ!!
だって負けるに決まってるもの!!
レア…この中?
あたし誰にも死んでほしくないもの!!
大丈夫だよレア!ボクがきっとやっつける!!
そーよ!アドルつおいんだもん♡
わいもおるでーおぼえとるか?
ダメよ…行っちゃダメ…やられちゃうわきっと…


そうだな…
ウィン！
へ？
裸おどりでもすっか？
けーきづけにぱーっと！
あ…あんたね…
ソーサリアンさまは元気でいいな…
いやっ！
いやっいやっ!!


どう？
ダメね！
魔物の大将が
一人で乗りこん
で来たってのに
倒せなかったって
んでみんな落ち
こんでるわ！
レイがアホな
せいよ！
コン★
だってMGR低いんだもーん！
反省して
まーす…
私は、ダルクファクトをにがしてしまったアホーです。
でもこの雰囲気
はなんとかしな
くちゃね！
暗いわー
でないと
このまま
ダームの塔へ
行っても全滅
しちゃうよ！


さあ?
ふふんっ!
誰でしょね——?
ムッ!
やなヤツ!!



ねェ？
あんた誰？

マニア待望のリリアがついに扉に登場だ!! しかし本編には出ない(笑)




ソーサリアン
クライマックス
★豪華レギュラー陣★
オリジナル連載第2回♡
POLICE
軽快SFアクション
ドラゴン・フィールド
羽衣 翔
エルデガイン
―導きの神―
円 英智
サイレントメビウス
麻宮騎亜
宇宙英雄物語
伊東岳彦
その他、熱血・興奮の14本立!!
天の神々たち
真鍋譲治
呪われた
オアシス
沢田 翔
コミック
月刊
コンプ
8月号
好評発売中!!
毎月26日発売
角川書店

読者参加企画

T&Eソフトの新作RPG ゲーム版『ルーンワース』

デカキャラ大募集！



キミがデザインしたデカキャラがゲームで大活躍のチャンス！

募集要項

〈内容〉
デカキャラのデザインイラスト
・手描きイラストの場合
B5サイズの画用紙などに、カラーで描くこと。チラシの裏に鉛筆描きってのは、ダメだよ！
・CG コンピュータ・グラフィック の場合
使用機種は一般に市販されているパソコンならOK！ 作成した画面のカラー写真添付を上、データディスクを送ってくれ！
※イラストまたプリント写真の裏に、住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに書いてね
〈締め切り〉
平成元年8月20日（必着）
〈発表〉
月刊『コンプティーク』11月号

応募は、ひとり何点でもOK！ 自信作をバンバン送ってくれ！ 採用されたデカキャラの作者は、ゲームのテロップにスタッフとして、ちゃんと名前が載るのだ。採用されなくとも、優秀作は11月号で紹介の上、T&E・コンプティークの特製グッズもプレゼントしちゃう。これは、もうビッグ・チャンス！ さあ、キミもさっそく応募しよう。

◀あて先はこちら
〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部
「ルーンワース
デカキャラ大募集」係
※その他、ゲームやコミックに関するお便り、ご意見、イラストも待ってるよ！

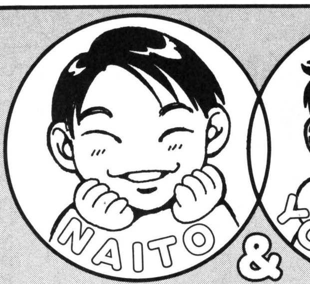
ゲーム中にはほかにもこんなモンスターが出てくるのだ



◀▶ゲーム版設定資料より抜粋（イラストデザイン／灰下善美）

▼応募上の注意▲

●必ずオリジナルでデザインしたキャラで応募してください。
●採用作品の著作権は㈱T&Eソフトに帰属します。
●応募作品は一切返却いたしません。



ゲーム版『ルーンワース』制作実況レポート

愛の交換日記①

ゲームデザイン&総指揮担当の内藤氏、シナリオ担当の吉川氏のふたりがゲームにかける熱い思いを語る、激愛（?）座談会だ！

T&Eソフト SPECIAL 座談会

吉川（以下よぴ、敬称略）ナイトーちゃん、今日はさー、アクションRPG『ルーンワース』をどんなゲームにしてきたいと思っているかについて、語りあおうね。

内藤　ふーん、まず、おまえさんの希望を聞こうじゃないか。

よぴ　やっぱ、そりゃ、RPGといえばファンタジーという図式からはいーかげんに脱却したいよね。

内藤　まあ、どのゲームにも、ゾンビとかグールとかの、ボードゲームでおなじみのキャラばっかりだかんね。

よぴ　そーそー、今回はさー、それをやめにしない？

内藤　でも、やっぱり、ほら、なじみの深い怪物っているじゃない。

よぴ　それがいけないの！　おめーがそーゆー考えだから、いつまでたってもRPGは進化しねーんだよ。

内藤　でも、キャラクターデザインって、けっこー根性いるんだぜ。

よぴ　ふっ、俺がダテに東京めぐりしていたと思うか、んー？　ナイトーちゃん。そんなものは専門家に任せちゃえばいいのよ。

内藤　まさか!?

よぴ　そっ、キャラデザインはね、イラストレーターにぜーんぶ、お・ま・か・せ。

内藤　ねっ、ねっ、誰に頼んだの？

よぴ　新進気鋭のイラストレーターで、灰下善美ってゆー人だよ。どーせー、おめー、メジャーなマンガしか読んでいないから知らねーだろ？

内藤　……ギク……

よぴ　キャラクター設定なんか、すっげーぞー。教えてほしいか、うりうり。

内藤　……（無視してる）

よぴ　あれ？　ナイトーちゃん、無視していーのかな？　超美形のおにーさまや、ほら、こーんなにかわいい女の子のはだ……

内藤　なに、なに、裸？

よぴ　……ナイトーちゃんのエッチ、肌がきれいなんだよっていおうとしただけだよ。

内藤　ふっ、エッチはお互いさまじゃないか。んなことというと、ここであの話を……。

よぴ　わっ、やめてくれ！　……それよか、ナイトーちゃんのご希望も聞かせて、ね？

内藤　んむ、よかろう。ボクは今回は絶対に経験値なんてものはなくすぞ！　経験値をシコシコ稼がなくっちゃ先へ進めないRPGなんて疲れるだけさ。

よぴ　おー！　わかってるじゃん。

内藤　俺を誰だと思っているんだい？

よぴ　ナイトーちゃんでしょ？



内藤　……（やるなコイツ）そっ、それとね、意味もなく広いだけの地上マップもなくしちまうぞ。

よぴ　えー!?　地上なしなのお？

内藤　地上ったって、結局、街から街への移動に使う程度のものでしょ？　だったら、その間をスクロールのアクションゲームにしちゃえばいいんだよ。

よぴ　なるほど！『カリユガの光輝』の星系間航路をアクションにしたような感じなんだね？　んー、ベリグー！

内藤　わかる？　わかってくれる？　このシステムの良さ。

よぴ　わかるよー、ナイトーちゃんとボクの仲じゃないの…。

内藤　……よぴかぱ……

　と、無言で見つめあうふたりであった。さて、このふたりの愛の行方はいかに!?　次号を乞う、ご期待!!

人間、そして異神たち

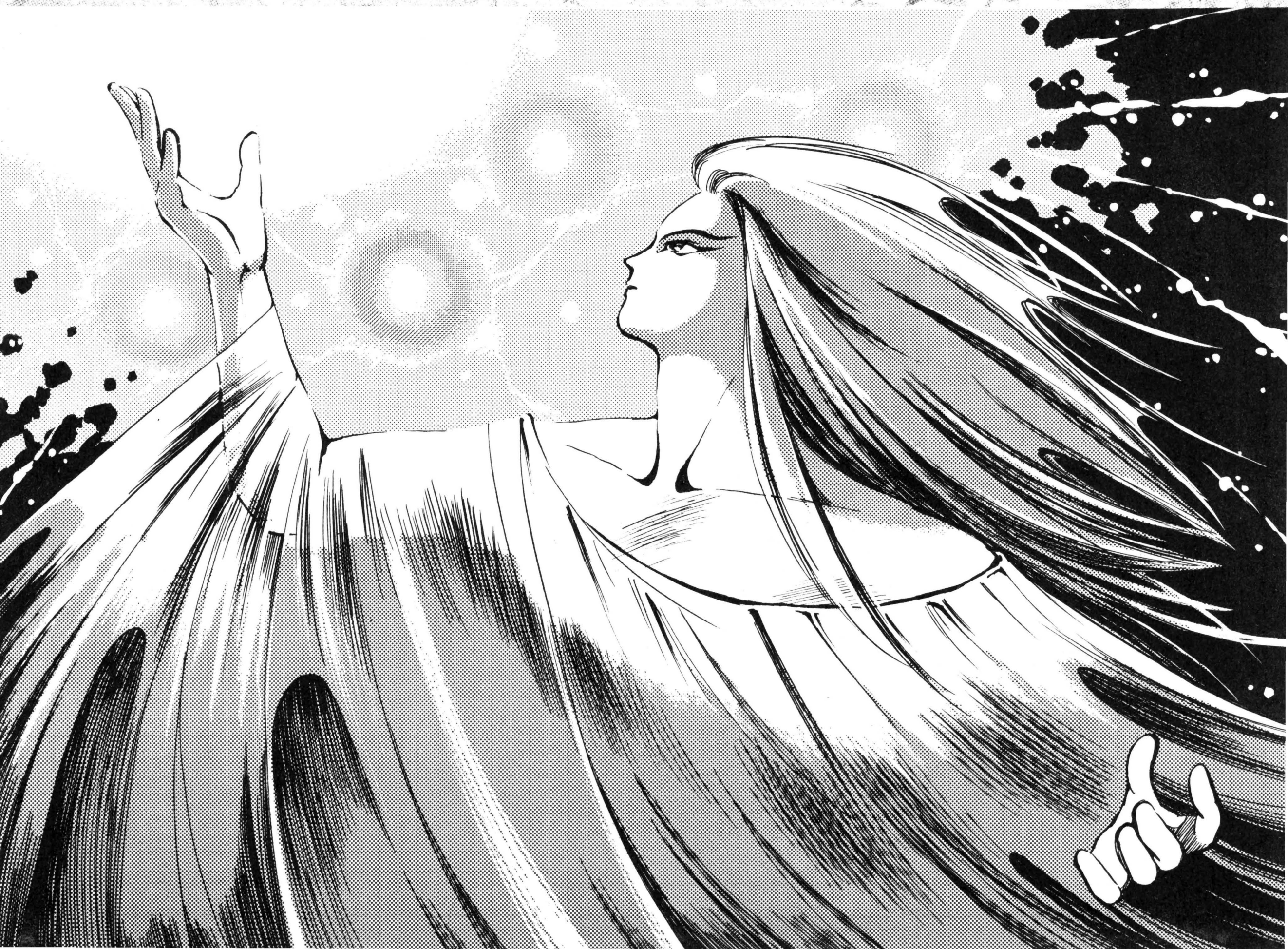
すべての生物は根本意識のなかでイアティルスとその従属神の存在を知り、それへの畏敬を絶やすことはない。だが、人や亜人種たちは自我意識の目覚めから、根本意識を断ち切ろうとしている。そして彼らは、さらに異神の存在をすら知り始めたのである。

〈人間と亜人種たち〉

多くの生物が神の意のままであるなかで、人間と亜人種たちだけは、自我意識に目覚め始め、ときには神の意志に逆らうようにもなってきた。そもそも、ルーンワースの世界の神というのは、決して、欲望を超越した存在ではない。それゆえ、神々同士の覇権争いも起きれば、ときにはきまぐれに人間を愛することもある。めったにないことではあるが、神がたわむれに姿を現すときは、必ず、世界に重大な変化がもたらされてきた。神の出現、それは戦乱や天災、あるいは英雄の出現の前ぶれとなることが多い。ふつうは、神は霊の形で現れたり、生物に乗り移ったりして、その力を行使する。そういう形であっても、なお、神の及ぼす影響力は偉大であり、人間や亜人種たちは長年、翻弄され続けてきた。だが、いま、自我に目覚めた彼らは、もう、神の意のままにはならない。自ら信奉する神を選びとったり、ときには神の意志に反することもするようになったのだ。そして、さらには、異神に仕えるものすら現れた。神と人との関係は新たなる時代を迎えた。

〈異神たち〉

実は、神は、イアティルスと彼から生まれた神々以外にも存在するのである。イア・ルーンワースこそ、イアティルスが創りたもうた世界であるが、ルーンワースはその以前からあった。ルーンワースそのものと呼ばれる神フェットゥイは、イアティルスをはじめ、多くの異神たちすら超越した高次な存在である。その能力は、イアティルスをはるかにしのぐ。また、イアティルスが来る以前に、ルーンワースを統治していた神もいた。その名はジ・ス。この神については謎が多いが、その頃、ルーンワースで暴虐なふるまいをしていたドートスルフをとがめて、戦いの後、勝利を得たにも関わらず、ルーンワースを立ち去ったといわれている。一方、ドートスルフは封じ込められていたのだが、ちかごろ、その多次元界に歪みが生じ、再び復活を狙っているとも聞く。この他、ルーンワースには数々の異神たちがいたようであるが、イア・ルーンワース創造のおりに、すべて、異次元に封じ込められたり、ルーンワースより追放されたと伝説は伝えている。



ルーンワース設定資料集

Rune Worth

―神々の章―

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

世界設定／吉川泰生
イラスト／迎 夏生

イア・ルーンワース創世

原始、ルーンワースは静かなる眠りの中にあった。やがて絶対神イアティルス来たりて、一筋の光を採り入れ、自らに仕える神、四聖天と八聖宮神を創造した。このとき、光はイアティルスの背後に闇を呼び、混沌神ガルラスーンを誕生させる。かくして歴史の幕は上がった――。

〈天地創造〉

神々を生んだ後、イアティルスは自らが統べるべき世界の創造に着手した。〈アンディウスの聖布〉の端を四聖天に持たせ、四方に広げた布のあちこちを摘まむと、大地は徐々にその姿を現した。次に、右手親指より血を布に滴らせると、その血は海となり、大地を潤し、ついに、イア・ルーンワースが誕生したのである。このとき四聖天たちがもらした感嘆の吐息は、多くの生命の種子を育んだまま全世界へと広がった。

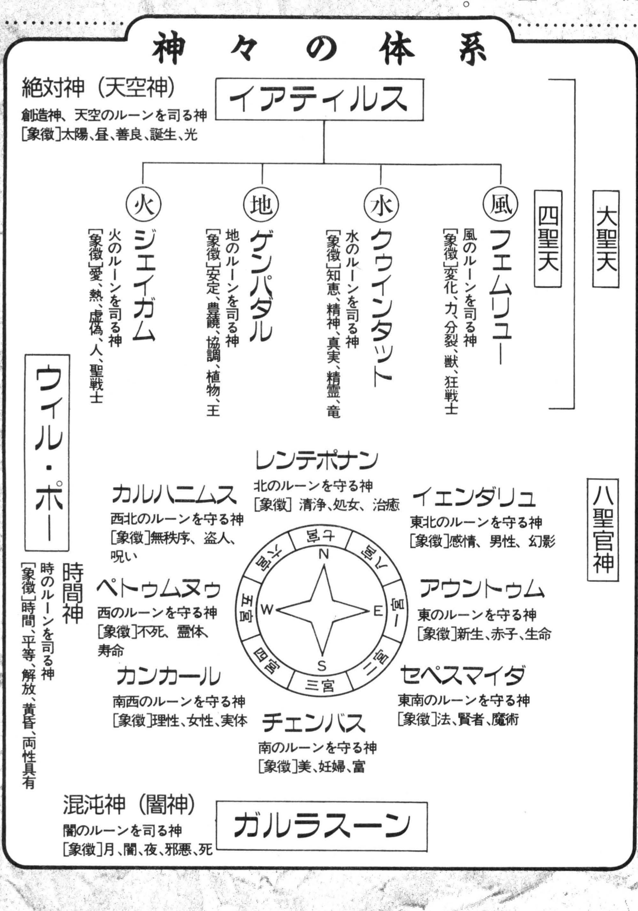
〈黄昏の時代〉

これを見ていた混沌神ガルラスーンは、世界を我が手中に収めたいと考えたが、八聖宮神たちの厳しい監視の目があり、イアティルスと同等の力を持つガルラスーンといえど、容易には手を出せない。そこで、外界より闇を採り入れ、自身の力が及ぶ世界を新たに生み出そうとした。ところが、この闇はイア・ルーンワースに予想外の災厄をもたらした。光と闇という相反する性質が同次元に存在する矛盾は、この世界の因果律を狂わせ、あらゆるものを崩壊させ始めた。世にいう〈黄昏の時代〉である。

〈サンタリルム議定〉

加速度的に崩壊していく、イア・ルーンワース。この事態に驚いたイアティルスとガルラスーンは、世界の中心地〈サンタリルムの間〉で会議を開く。イアティルスは、世界の崩壊を食い止めるため、光と闇とをふたつに分けて封じることを提案した。だが、ひとりでは両方の力を制御するのは難しく、光の力はイアティルスが、闇の力はガルラスーンが受け持つことにした。闇が抑えられている間は昼、光が抑えられている間は夜、昼夜の概念が生まれたのである。

次に、今度はガルラスーンが平等な統治の監視者の創造を提案した。イアティルスは真の統治者として不満ではあったが、ガルラスーンの協力なしに世界は維持できず、提案を受け入れざるをえなかった。両者がそれぞれひとつずつ取り出した眼球に光と闇の力が与えられ、かくして、時間神ウィル・ポーが両者の力のバランスの監視者として誕生したのである。





レスリング大会は〜〜〜〜？
うるうるうる
あほ〜
んなもん帰ってきたらイヤというほど見せてやるわい!!
いきなり冒険に出発だぁ!!
早く帰ってきてね〜っ
いってらっしゃ〜い
ワ〜ワ〜
ぜったいだぞォ——っ!!
ザッパ〜ン
Pi!
必ず帰ってくるからな——っ!!
9月号につづく！



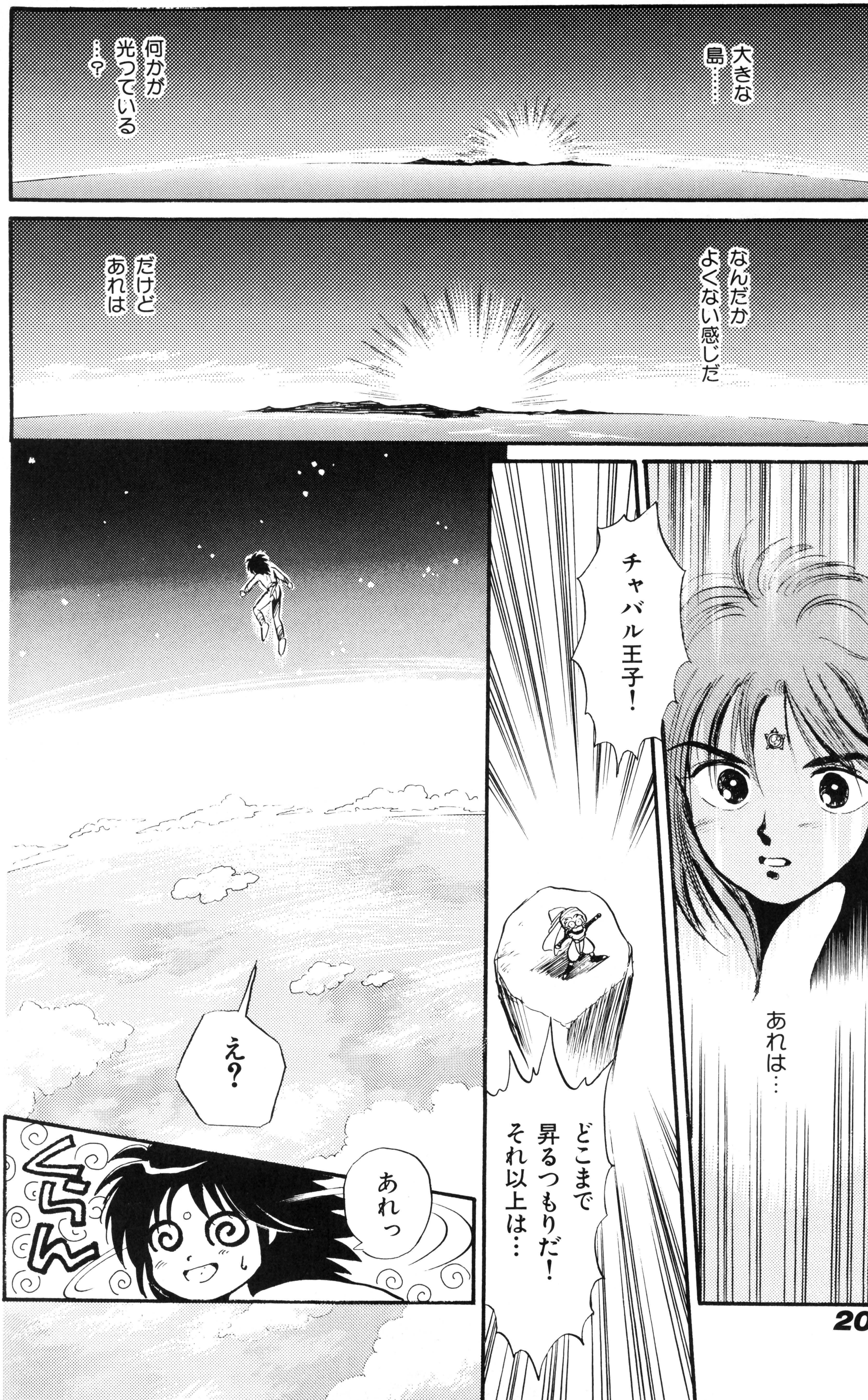
でっでもさ 島の外には 悪魔がいるって いつもいってる じゃないか
わいわい
お似合い お似合い♡
アルカバイの星の 勇者が 何をいうか!
アルカバイ25世… つまりおまえの ひいひいじい様も 勇者に選ばれた というぞ!
あいにく大地は 取り戻せなかった らしいが……
おとーさんも いきたかった なー!
……
アルカバイ25世は この海図… 〝第一の大地〟の ありかを 残された!
アルカバイ島を 美しい星形に 戻すため
さあ チャバルよ 朝日とともに 旅立つのだ!!
〝アルカバイの 大地〟を
この俺が!?
それじゃ

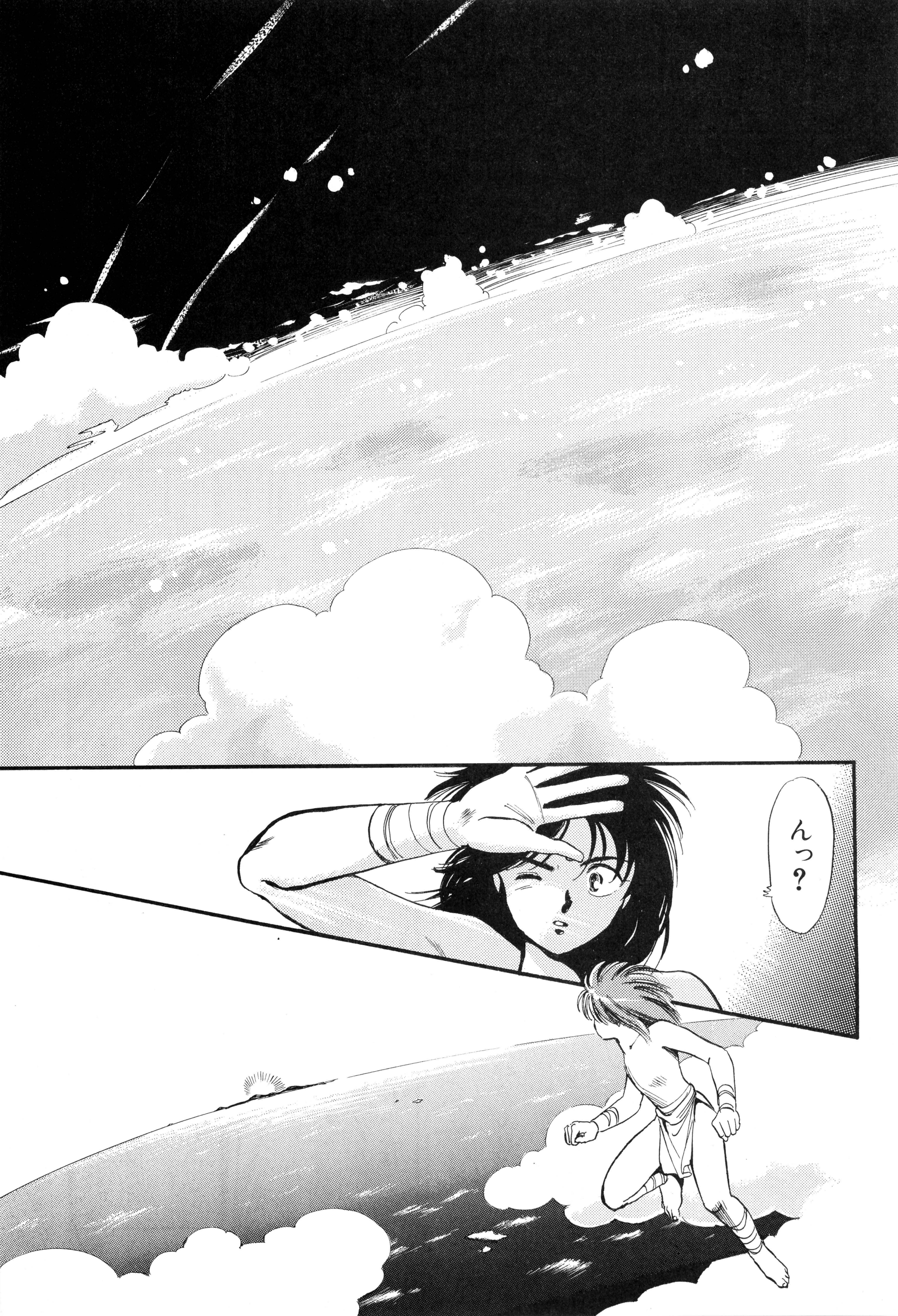

アルカバイの…
星…？
チャバルも
アルカバイ八百年の
伝承を知っていよう！
額に
聖なる秘石
〝アルカバイの星〟
を与えられし
王子よ
悪魔に裂かれし
アルカバイの
5つの大地を求め
旅立て…とな!!



どんちゃん
ワー
ワー
ちゃんちゃん
ワー
ちゃんちゃん
なんだよ
コレ
成人の儀式は
明日のはず…
どんちゃん
まあ♡
王子さま
お目覚め〜〜〜？
どんちゃっ
かぽ
おやじ！
わいわい
おー―っ
チャバル
立派な姿だ！
さすが
〝アルカバイの星〟を
いただいた者だけの
ことはある！
わい


目の前
まっ暗——
まったく…
上空では
息ができないって
わかんないんかね——
ま
これぐらい
元気があったほうが
頼もしいけどね
わ——っ
落ちるぅっ!!
ぱっ


大きな島……
何かが光っている…？
なんだかよくない感じだ
だけどあれは
チャバル王子!
あれは…
どこまで昇るつもりだ! それ以上は…
え?
あれっ
くらん


んっ?


俺・・・
空を飛んでる!!
アルカバイ島があんなにちっこーい!!
あーあ！今は開放された波動力がはしゃいでるだけだぞォ！
近くにこんなにたくさん島があったんだなーーっ！
ムチャしないで降りてこーい！


ぐわん
ひゃーーっ
その力を自分のものにできたら世界が広がる
く
空がおまえのものになる!


わ!!!
ばかーーっ
じたばた
降ろせよォ
落ちちゃうだろーっ!!
じたばた
ハハハ!
それは王子
あんたの力だよ!
あんたの中の
波動力(はどうりき)を
その石が
引き出している
だけさ!
ヤリ投げに使った
波動力を
飛ぶ力に変えるんだ!
飛ぶのも
走るのも同じこと
考えてはダメだ!

考えないのは得意技だ!


あーーっっ三ロめっ!!!
もうカラだ
この野郎ー!!
スッ
トッ
めゞーッ
なんだよ変なもんつけやがって
取れねーぞおい！
ヤーーッ
俺からの成人のお祝いだよ♡
ホレ


ばっ
おっ
ビューン!!
カッ
ピ!
メキメキメキメキ…
ぱっかり!!
えっへん
どうだっ!
ヤリで
かなうヤツは
まずいないぜ!
ちゅーっ
パチ
おーー
すごい
すごい
パチ
パチ
パチ
パチ


…おじさん見かけない顔だね
そうかね？
それより王子は明日で16成人だろう？
ちゃっ
ちゃっ
ちゃっ
ちゃっ
ちゃっ
ちゃっ
成人したって何も変わらないよ
ちゃっ
ちゃっ
ちゃっ
ちゃっ
変わるってったらヨメさんができるってことだな！
ちゃっ
ちゃっ
けっこういい女が候補になってるんだぜ
アイリだろポンプルだろトゥライアだろそれから…
チャバル王子
ちゃっ
王子は〝力〟を持ってるかい？
力ぁ？


蜜なんぞ
もう
千年も
食べとらんわ
物を
食べなくとも
死ぬことのない
身とはいえ
ヨピカパの
蜜を吸う
あの快感…
あの豊潤な香り…
いいなあ
いいなあ!
いいなあ!!
すり
すり
わかった!
吸わせてやるよ!
ただし
二口ずつ
だぞ!
ちゅっ


大昔
悪魔と戦った時
神さまが
降りたった場所
…っていうけど
誰も
本当のことは
知らないんだ
どかっ
大人って
理屈っぽい
からな……
ピッ
キーッ
(ヤメロ
ヤメロ〜)
もう
いいよ
行きな
キーッ
キーッ
(バカヤローッ)
ヨピカパの
蜜か…
いいなあ…


石の砦（とりで）…か
キイッ
キーッ


心配しなさんなって！
花ヨメ選びのレスリング大会は見のがしたくないもんね♡
じゃっ
王子！
コラーッ
ぱくぱく
先生も食べたら？
国を守る？
ザザッ
この平和な島をいったい何から守るんだよ!?
なあコロンコ
ヨピカパは忘れるしよー
みっ
ガリガリ
くそーーっ
あーっ
ヨピカパ
見ーーっけ！
キーッ
キーッ



チャバル王子!
ここでこんなことしてていいんですか?
明日は成人の儀式ですよ!!
あなた様はアルカバイの第一王子!
いずれ王座を継ぎ国民の模範となり
戦士の長として国を守らなければなりません!
あーー先生の説教かよ
長いんだこれが
ん?
あーーっ逃げる気ですなっっ!
モノノイカが焼けたな! もらってくぜ
モノノイカ〈奇跡目・イカ科〉
体長 120〜150ポート
草食性で水辺で数頭の群をつくり生活する。
いざとなれば泳ぐのも苦にしない。
蒸し焼き


魔物に取って食われるぞう!!
ざばばあっ!
チャバル王子!
わっ
王子!
チャバル王子さま!
困りますなァ授業中ですぞ
カタいこといわないって!
かわいい弟たちに弁当を届けにきただけだぜ!
わーっモノノイカだーっ
きゃいきゃい
デザートのヨピカパもあるんだぞーーっ♡
わーっ♡
じたばた
ピーっ
ヨピカパ 〈食肉目・ヨピカパ科〉
体長 35～45ポート
雑食性で,果実・昆虫など,なんでも食べるが特にハチミツを好物とし,喉元にある蜜袋に蜜をためることができる。アルカバイ人は,この蜜袋を取ることによって,危険をおかすことなく蜜を得られる。
1ポート＝約1.2cm



さらに我らが ルーンワースを 守護する神として
八聖宮神を 誕生させました
東西南北・南東・南西・北西・北東の神さまですね!
そして
混沌神 ガルラスーンも 忘れてはなりません
ぺし!
ガルラスーンは イアティルスの 影として生まれ 同等の力をもつ 強〜い神さまです
ふたりの神は 昼と夜の神さまでもあります
ですから イアティルスの 御加護を 受けている私たち アルカバイ人は
夜は家の中に いなくては なりません
さもないと——



ですから
もうちょっと
眠っててくださると…
大いなる神
イアティルスは
まず
四聖天(しせいてん)を
お創りになりました……
風神フェムリュー
水神クゥインタット
地神ゲンパダル
火神ジェイガム……



ハシより重い物は持てない…というリーンファが
武器で人を襲うなんて…!?
いま この渓谷に近づかれては困るのだよ
もう まもなくです
偉大なる神がお目覚めになるのだからな
私に魔力を与えたもうた大御神……
まもなくお迎えできる準備が整うのです!


この薬草はここでしか穫(と)れないからなァ
高く売れるぞう♪
しっ 声が大きい ここはリーンファの縄張り……
バサバサバサッ
げっ リーンファ(有翼人)だ!!
すまん! 俺の娘が病気なんだ 薬草を…
ザク
マルロ!
わあああ


はあ
はあ
はあっ
はあっ
あったぞォ!


ルーンワース
星の勇者
Rune Worth
1989 © T&E SOFT
アルカバイの勇者よ
失われた5つの大地を
求め、冒険に旅立て!!
迎 夏生
世界設定/T&E SOFT
第1話 アルカバイの星



私が夢中にしてあげる
シリーズ第三弾 新登場
天使たちの午後III
JAST SOUND Plus
■対応機種 PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH /MH/VA/FA/MA
定価 8,800円
大好評絶賛発売中
天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円
天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円
コスモスクラブ
定価8,800円
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 (普) 5252817
※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です
価格には消費税は含まれておりません。
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761



昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-817-8523(販売部)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397708539 雑誌13977—8